JUNI | JAHRGANG ▸ 11 | AUSGABE ▸ 3/99 | ARTIKEL-NR. ▸ 31 993 40

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS

CLUB Nintendo®

SUPPORT ZONE

11 Seiten Tips, Tricks und Cheats!
Inkl. Castlevania Komplettlösung!

GAME OF THE MONTH

F-1 WORLD GRAND PRIX II*

Auf den Spuren der PS-CHAMPIONS!

SUPER MARIO BROS. DELUXE

Der All-Time-Klassiker kehrt mit neuen Leveln und Features zurück!

POKÉMON™

Der Countdown läuft!

DIE FLUT

Jede Menge neue GameBoy Games!

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

BRANDHEISS

Exklusiver E3-Report...

NINTENDO64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

FRUST.

ÜBERMUT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit F1 World Grand Prix erleben.

ANGST.

AUSGELASSENHEIT.

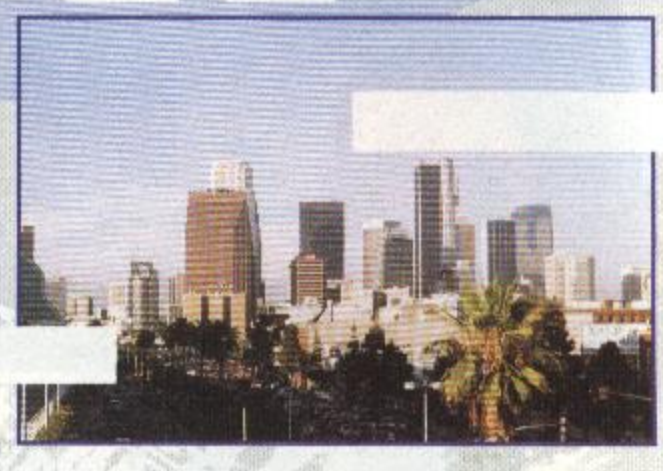
Mit dem neuen F1 World Grand Prix von Nintendo erleben Sie sämtliche Gefühle noch intensiver. Selbst die, die Sie vorher überhaupt nicht kannten. Wenn Sie zum ersten Mal einen F1-Titel geholt haben, erleben Sie einen Übermut wie schon lange nicht mehr. Seien Sie aber nicht so leichtsinnig, zu glauben, F1 sei einfach. Ein Schubser von hinten oder ein zu langsames Boxenteam und Sie verstehen zum ersten Mal, was es heißt, sich richtig zu ärgern.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

© 1998 Nintendo co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1998 Video systems Co., Ltd./Paradigm Entertainment Inc. VIDEO SYSTEM All Trademarks are the property of their respective owners.
An official product of the FIA Formula One World Championship Licenced by Formula One Administrations Limited

editorial

Delphine im Weltall



Voll informiert (und auch ein bißchen gebräunt) meldet sich die Club Nintendo Redaktion aus dem sonnigen Los Angeles in Kalifornien zurück, wo dieses Jahr die fünfte E3-Messe stattfand. Neben zahlreichen Ankündigungen und Premieren neuer Game Boy Color- und Nintendo64-Spiele gab es natürlich ganz spezielle Highlights, so z.B. die Verleihung der Interactive Achievement Awards (The Legend of Zelda – Ocarina of Time konnte sechs Auszeichnungen verbuchen) und die Ankündigung der neuen High-Tech-Nintendo-Konsole mit DVD-Laufwerk (Projektname: Dolphin).

Darüber hinaus stand die Messe ganz im Zeichen von Pokémon, jenem Spiel, das in den USA zur Zeit sämtliche Rekorde bricht und die Konkurrenz wie Mario, Donkey Kong und Zelda weit hinter sich läßt! Im Herbst dieses Jahres wird es auch bei uns soweit sein.

Mehr über die Messe der Superlativen, die neue Nintendo-Konsole und Pokémon erfahrt Ihr auf den kommenden Seiten!

Neben Pokémon begeistert die Fans in den USA zur Zeit noch ein anderes Thema: *Star Wars*: Episode I – Die dunkle Bedrohnung. Dieser Film ist eine der teuersten und aufwendigsten Hollywood-Produktionen aller Zeiten, läuft erst seit wenigen Wochen in den Kinos und ist dabei, die Besucherzahlen von Jurassic Park und Titanic zu toppen. Eine unglaubliche Menge an *Star Wars*-Produkten findet sich an jeder Straßenecke: Bücher, Tonträger, Spielzeug, Action-Figuren, Kostüme etc. Eines dieser Produkte ist natürlich auch das offizielle Spiel zum neuen *Star Wars*-Film, das von LucasArts für das Nintendo64 entwickelt wurde. Hierbei handelt es sich um das mit Abstand schnellste und grafisch anspruchsvollste Future Racing-Game, das je für eine Konsole programmiert wurde. Die europäischen Fans dürfen sich freuen: Seit wenigen Tagen ist das *Star Wars*: Episode I Racer Limited Edition Set in der schwarzen Luxus-Box im Handel erhältlich. Und wer bereits ein Nintendo64 sein Eigen nennen darf, kann sich das Spiel natürlich auch separat besorgen, um sich die Wartezeit auf den offiziellen Kinostart etwas zu verkürzen.

Möge die Macht der 64 Bit mit Euch sein!

Claude M. Moyse

inhalt

GAME OF THE MONTH

08 F-1 World Grand Prix II (NINTENDO 64)

AREA 64

NINTENDO 64

26 *Star Wars:* Episode I Racer

30 Lode Runner 3D

32 Carmageddon 64
Micro Machines 64 Turbo

33 Duke Nukem: Zero Hour
California Speed

39 Tonic Trouble
Gex 64 – Enter the Gecko

39 Racing Simulation 2
All Star Tennis '99

SPECIALS

16 E3-Report
Die heißesten News aus Los Angeles

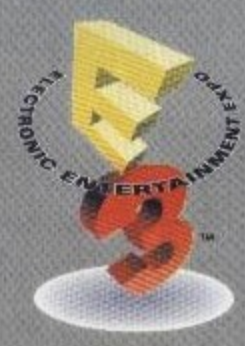
22 Behind The Scene
Pokémon – Schnapp' sie Dir alle!

35 Comic Fun: Die N-Gang in „Das Phantom der Piste"

91 Doppelposter South Park / Conker's Pocket Tales

66 Mario Party-Competition

78 Tonic Trouble-Wettbewerb Die Gewinner



RUBRIKEN

03 Editorial

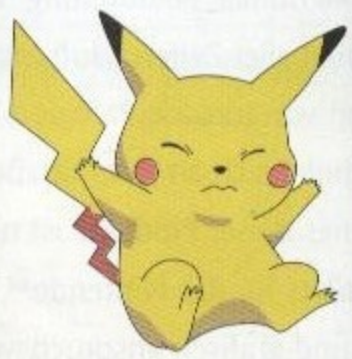
07 System Charts

62 Player's Lounge

65 Impressum

79 News Flash

83 Final Stage



HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
info@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
0 60 26 95 03 08

Inhalt

PORTABLE POWER

46 Super Mario Bros. Deluxe

50 F-1 World Grand Prix

54 Conker's Pocket Tales

56 Die Biene Maja und ihre Freunde

57 Klustar

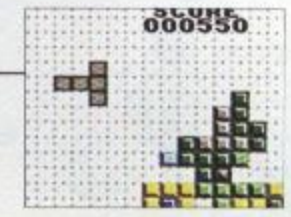
58 Prince of Persia

59 Tabaluga

60 Duke Nukem

61 Dropzone
Arcade Hits 2: Joust Defender

GAME BOY COLOR



SUPPORT ZONE

67 South Park / Special Cheats

68 Tricks & Cheats

70 Castlevania-Komplettlösung

76 Hotline

SPIELE-HOTLINE

0 60 26 94 09 40

Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

KONSUMENTENBERATUNG

01 30 58 06

Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

fresh colors!

GAME BOY™ COLOR

FEEL EVERYTHING EVERYWHERE

NINTENDO64

1(1)	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo	1			M	DE
2(2)	Banjo – Kazooie Action Adventure Nintendo	1			M	DE
3(3)	Turok 2 – Seeds Of Evil Action/Ego-Shooter Acclaim	1–4	RP		M	DE
4(-)	Castlevania Action Adventure Konami	1			C	DE
5(4)	Super Mario 64 Action Adventure Nintendo	1–4			M	DE
6(-)	Star Wars: Episode I Racer Future Racing Nintendo	1–4	RP		M	DE
7(5)	Diddy Kong Racing Fun Racing Adventure Nintendo	1–4			M/C	DE
8(7)	Mario Party Spielesammlung Nintendo	1–4			M	DE
9(6)	Wave Race 64 Jetski Racing Nintendo	1–2			M/C	DE
10(8)	Star Wars – Rogue Squadron Shoot'em up Nintendo	1	RP		M	DE
11(10)	Lylat Wars Shoot'em Up Nintendo	1–4			M	DE
12(9)	Extreme G 2 Future Racing Acclaim	1–4			M/C	DE
13(12)	1080° Snowboarding Sports Nintendo	1–2			M	DE
14(14)	Blast Corps Action Adventure Nintendo	1			M/C	DE
15(13)	F-Zero X Future Racing Nintendo	1–4			M	
16(11)	F-1 World Grand Prix Racing Nintendo	1–2			M	DE
17(17)	Mario Kart 64 Fun Racing Nintendo	1–4			M/C	
18(15)	Extreme G Future Racing Acclaim	1–2			C	DE
19(-)	V-Rally Championship Edition 99 Racing Infogrames	1–2			M	DE
20(19)	International Superstar Soccer 98 Sports Konami	1–4			C	

GAME BOY COLOR

1(1)	The Legend Of Zelda - Link's Awakening DX Adventure/RPG Nintendo	1	DE	COLOR
2(-)	Super Mario Bros. Deluxe Jump'n'Run Nintendo	2		COLOR
3(3)	Quest For Camelot Adventure/RPG Nintendo	1		COLOR
4(-)	Conker's Pocket Tales Action Adventure Nintendo	1	DE	COLOR
5(2)	Wario Land II Jump'n'Run Nintendo	1		COLOR
6(4)	Tetris DX Puzzle Nintendo	2		COLOR
7(5)	Harvest Moon Life Simulation Nintendo	1	DE	COLOR
8(6)	Mystic Quest Adventure/RPG Nintendo	1	DE	
9(-)	Shadowgate Classic Adventure Nintendo	1	DE	COLOR
10(-)	International Superstar Soccer 99 Sports Konami	2		COLOR
11(8)	Super Mario Land 2 - Six Golden Coins Jump'n'Run Nintendo	1		
12(7)	Bugs Bunny & Lola Bunny Jump'n'Run Infogrames	1		COLOR
13(13)	Castlevania Legends Jump'n'Run Konami	1		
14(9)	Donkey Kong Land III Jump'n'Run Nintendo	1		
15(10)	Sylvester And Tweety Action Infogrames	1		COLOR
16(-)	Bugs Bunny – Crazy Castle 3 Action Infogrames	1	DE	COLOR
17(11)	Turok 2 – Seeds Of Evil Action Acclaim	1	DE	COLOR
18(14)	Donkey Kong Action Strategy Nintendo	1		
19(12)	Game & Watch Gallery II Spielesammlung Nintendo	1		COLOR
20(-)	V-Rally Championship Edition Racing Infogrames	1		COLOR

Anzahl der Spieler

Deutscher Text

COLOR Game Boy™ Color

1 2 4 Anzahl der Spieler

Unterstützt Rumble Pak

Deutscher Text

M Modulinterner Speicher

C Controller Pak

Expansion Pak

top 5 Japan

1(-)	Pokémon Snap Photo Shooting Nintendo	1			M
2(1)	Super Smash Bros. Fighting Nintendo	1–4			M
3(2)	Mario Party Spielesammlung Hudson Soft	1–4			M
4(4)	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo	1			M
5(3)	Pikachu Genki Dechu Voice Recognition Adventure Nintendo	1			C

top 5 USA

1(1)	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo	1			M
2(2)	Rares Ego-Shooter Action Adventure Nintendo	1–4			M
3(-)	Mario Party Spielesammlung Nintendo	1–4			M
4(3)	South Park Action Adventure Acclaim	1–4	RP		C
5(7)	Star Wars: Rogue Squadron Shoot'em Up Nintendo	1	RP		M

game of the month

F-1 WORLD GRAND PRIX II*

Ihr könnt Euren Helm und die feuerfeste Unterwäsche wieder herauskramen, denn die neue Formel 1-Saison hat begonnen! Und rechtzeitig dazu erscheint mit F-1 World Grand Prix II der verbesserte Nachfolger eines der erfolgreichsten Spiele für das Nintendo64. Ausgestattet mit noch mehr Features, macht Ihr Euch zusammen mit den Piloten aus aller Welt auf, die 1998er-Rennsaison ein weiteres Mal zu erleben! (nics)

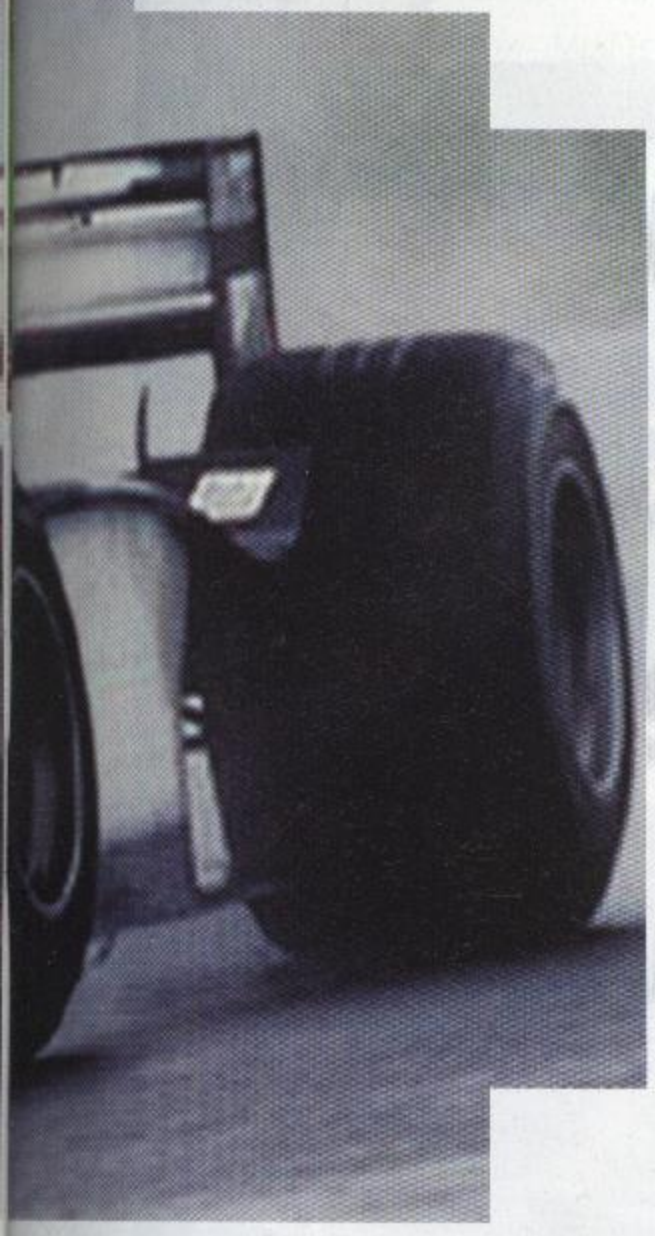
PUBLISHED BY VIDEOSYSTEM

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

© 1998, 1999 Video System/Paradigm Entertainment, Inc.
All trademarks are property of their respective owners.
An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.

the month

NOCH EINEN GANG ZUGELEGT...



Den Programmierern von Video System und Paradigm ist es tatsächlich gelungen, mit **F-1 World Grand Prix II** eines der beliebtesten Spiele für das Nintendo64 noch zu verbessern. Schon der Vorgänger bestach durch äußerst realistische Darstellungen der Rennstrecken und Fahrzeuge, und der Nachfolger übertrifft diese hohen Vorgaben noch.

Wie in der Formel 1 üblich, bringt die neue Saison einige Verbesserungen gegenüber der vergangenen mit sich. Insgesamt ist das Spiel noch schneller geworden, und mit dem neuen Feature, der Streckeninformation, wird der Trainingserfolg um ein Vielfaches verbessert. 21 Fahrer der 1998er Rennsaison warten darauf, mit ihren Boliden auf den insgesamt 16 Grand Prix-Strecken den Weltmeisterschaftskampf des vergangenen Jahres in fünf verschiedenen Modi noch einmal aufleben zu lassen. Neue Gestaltungen des Fahrerlagers sowie des gesamten Bildschirms zeigen, daß es sich bei diesem Spiel in der Tat um eine technische Weiterentwicklung einer herausragenden Rennsimulation handelt.

Auch **F-1 World Grand Prix II** verfügt über einen 2 Spieler-Modus und hat, neben vielen Ausstattungs-Variationen für die Wagen, auch verschiedene Wetterbedingungen im Angebot. Ebenso wie der Vorgänger unterstützt auch das Follow-Up das Rumble Pak und enthält einen modulinternen Speicher, auf dem Ihr Bestzeiten und Rennszenarien sichern könnt.

game of

SCHAURENNEN

Das Schaurennen ist der wichtigste Modus für den Einstieg in die neue Saison. Hier solltet Ihr Euch vor Eurer ersten Grand Prix-Teilnahme ausgiebig mit den Streckengegebenheiten und den Eigenschaften Eures Wagens vertraut machen. Die realistische Umsetzung des Spiels hat nämlich zur Folge, daß die Steuerung der Renner genauso reagiert wie bei einem echten Formel 1-Fahrzeug. Das heißt, daß Euch schnell mal ein Ausflug ins Kiesbett bevorsteht. In einem Schaurennen geht das noch, aber sollte Euch so etwas im Grand Prix passieren, klingen die Funksprüche aus der Box bestimmt nicht positiv...

Gerade solch ein Ausflug ins Gelände aber zeigt, wie detailverliebt programmiert wurde: Zuerst fliegen Euch nämlich die Rasenstücke um die Ohren – und auch die Kiesel, die in Euren Reifen hängengeblieben sind, verschwinden erst wieder nach einigen hundert Metern Fahrt. Übrigens fährt es sich mit Reifen, an denen Steinchen hängen, nicht besonders kontrolliert...

game of the

month

THE MORE GAME OF THE MORE

GRAND PRIX

Wenn Ihr denkt, daß Ihr ausreichend Erfahrung gesammelt habt, könnt Ihr Euch an den Grand-Prix Modus wagen. Hier geht es dann, genau wie in der realen Formel 1, richtig zur Sache. Am Freitag ist erstes Training, die Qualifikation muß überstanden werden, und auch die Warm Up-Runden haben ihre Tücken, bevor es dann zum eigentlichen Rennen geht. Das Standardrennen dauert vier Runden, aber die Rundenzahl kann auch bis auf die volle Renndistanz ausgedehnt werden. Im Grand Prix-Modus werden alle 16 Strecken der 98er-Saison gefahren. Am Ende zeigt sich, ob Konzentration und Fahrtalent Euch eine ausgezeichnete Gesamtwertung eingebracht haben, oder ob Ihr besser noch üben solltet...

SZENARIO

Dieser herausragende Modus hat sich schon beim Vorgänger großer Beliebtheit erfreut. Im Szenario-Modus sind die verschiedensten Rennsituationen der 98er Saison gespeichert. Eure Aufgabe ist es nun, den Anweisungen aus der Box zu folgen und beim Fahren möglichst viele Punkte zu erlangen. Die gestellten Aufgaben bestehen teilweise aus reinen Geschwindigkeitsrennen, aber bei vielen steht auch die Taktik im Vordergrund.

Dieser Modus kann im übrigen dazu führen, daß der tatsächliche Ausgang der Saison 1998 verändert bzw. völlig auf den Kopf gestellt wird.

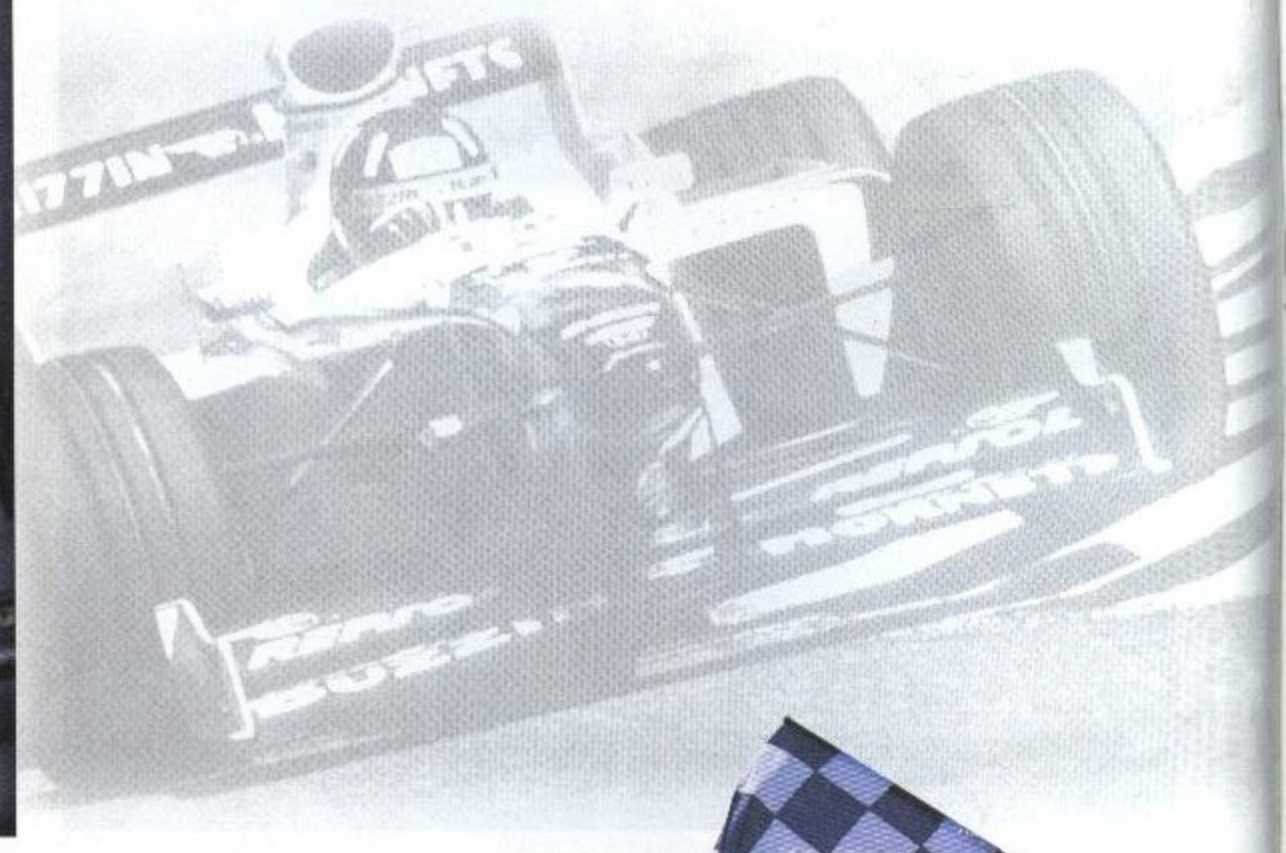
2-SPIELER MODUS

Wenn Ihr es sämtlichen berühmten Fahrern der F1-Rennställe gezeigt habt, bleibt nur noch der beste Kumpel als Herausforderer! Je nach Belieben könnt Ihr den Bildschirm für das Duell horizontal oder vertikal teilen. Und dann steht wilden Kämpfen um Weltranglistenpunkte nichts mehr im Wege! Zwei kleine Rechtecke, die sich an der Trennlinie zwischen den beiden Bildschirmen bewegen, zeigen Euch, welcher Abstand die beiden Wagen trennt. Da ist auf jeden Fall Spannung garantiert! Und um das richtige Formel 1-Flair zu genießen, empfiehlt sich sicherlich die Cockpit-Perspektive – so sitzt Ihr quasi selbst am Steuer.

GAME OF

TV-KAMERA

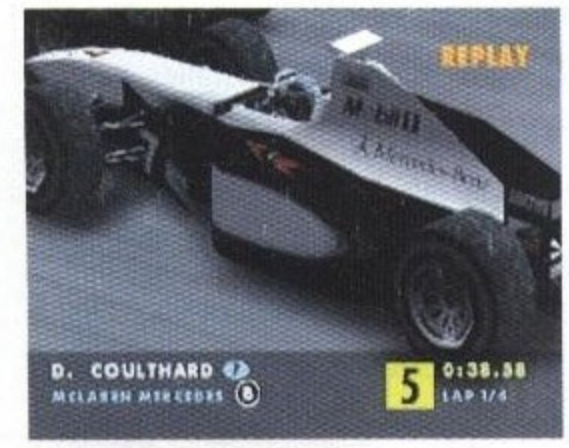
Dieser Modus zeigt sehr anschaulich, wie detailverliebt das Spiel programmiert wurde. Denn teilweise könnt Ihr fast schon nicht mehr erkennen, ob Ihr Euch in einer Live-Übertragung oder immer noch im Spiel befindet. Zum Kennenlernen der Strecken ist dieser Modus bestens geeignet, da die Kamera einen einzelnen Fahrer über die ausgewählte Strecke verfolgt. Außerdem könnt Ihr auch mal in aller Ruhe den letzten Fahrer im Feld mit der Kamera begleiten lassen und Fahrfehler entdecken, die Ihr selbst sicher nie gemacht hättet!



22 PFEILSCHNELLE BOLIDEN

Alle 22 Wagen der 98er-Saison sind detailgetreu gestaltet – bis hin zur daran angebrachten Werbung.

Das einzig Einheitliche aller Wagen sind vier Räder und ein Motor mit 10 Ventilen. Aber diese verschiedenen Motoren haben sehr unterschiedliche Leistungen. Hilfreich ist da die Konstrukteurswertung, die den verschiedenen Modellen von 0 bis 156 Punkte zugesteht. Das solltet Ihr bei der Auswahl des Wagens beachten, denn je mehr Punkte der Wagen bereits in früheren Rennen erhalten hat, desto leichter ist es, damit einen Sieg herauszufahren.



THE HONDA GAME OF THE MONTH

DIE ASPHALT-PILOTEN

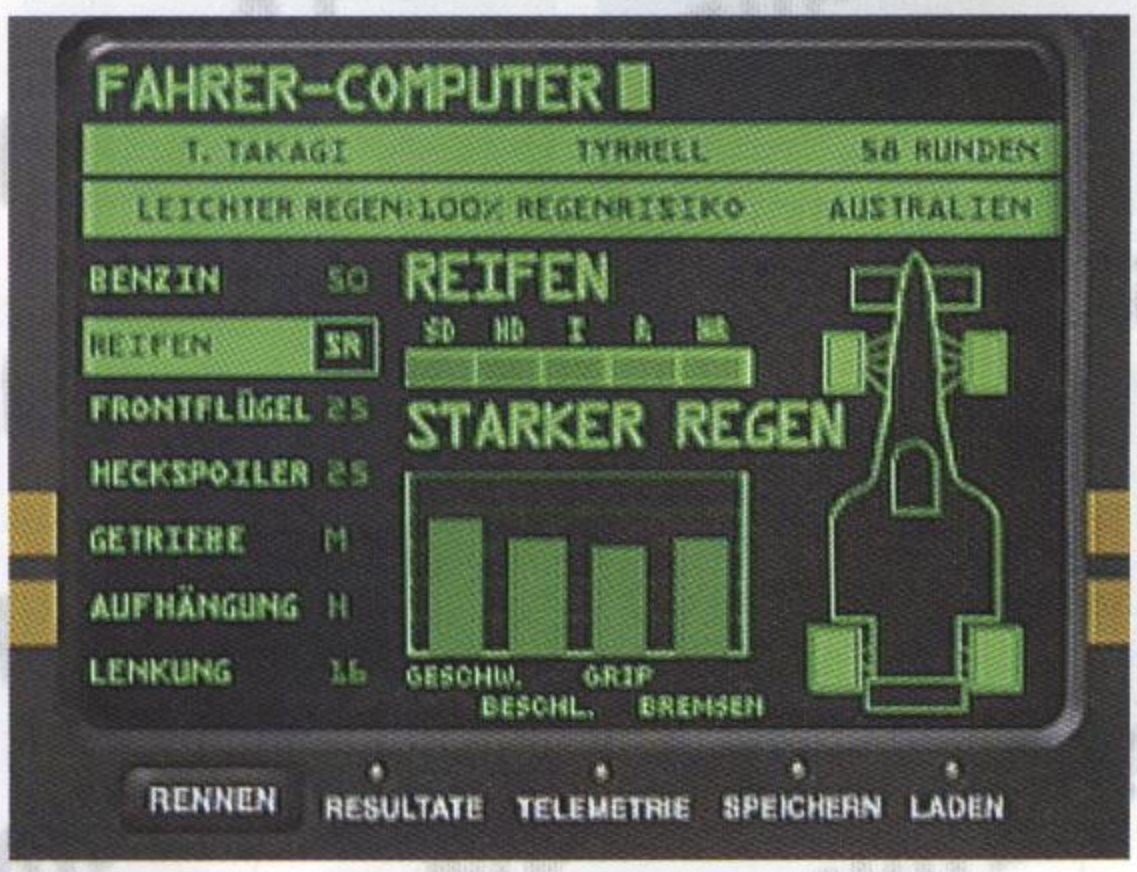
21 von 22 Fahrern der letzten Saison stehen zur Auswahl. Dies bedeutet auch, daß Ihr Euch für eines der Fahrzeuge entscheiden könnt und dieses individuell verändern könnt. Damit dürft Ihr dann eine steile Karriere in Richtung Weltmeisterschaftstitel antreten!

Alle Fahrer werden übrigens mit einer Kurzbiografie vorgestellt, die Auskunft über ihre bisherigen Siege und das rennfahrerische Talent gibt.

DAS IDEALE FAHRZEUG

Vor Beginn jedes Rennens gilt es, den Wagen möglichst optimal auf die Strecke vorzubereiten. Und die richtigen Einstellungen zu finden – das ist eine Wissenschaft für sich! Am besten solltet Ihr Euch die Streckeninformationen gut merken, denn sie geben z.B. Aufschluß darüber, welche Neigung für Front- und Heckflügel und welche Radaufhängung Ihr wählen solltet. Je höher der Neigungswinkel der Flügel, desto besser liegt der Wagen in den Kurven auf der Strecke. Für die Bodenhaftung ist aber auch die Reifenwahl entscheidend. Sie ist freilich von den Wetterbedingungen abhängig.

Weiterhin gilt es, die günstigste Einstellung der Steuerung zu finden. Gerade auf Kursen mit vielen Kurven ist dies wichtig: Bei zu großem Winkel reagiert der Wagen langsamer, und Ihr kommt der Streckenbegrenzung in den Kurven viel zu schnell viel zu nah... Übrigens: Treibstoff sollte man zwar reichlich dabei haben, aber Ihr müßt auch immer daran denken, daß zusätzliches Gewicht den Wagen schwerer macht. Legt lieber während des Rennens einen kurzen Boxenstopp ein.



GAME OF

GANZ VORN ODER HINTERHER!

Um den Reiz (und den Realitätsgrad) noch zu steigern, habt Ihr die Wahl zwischen sechs verschiedenen Kameraperspektiven. So könnt Ihr z.B. direkt von der Fahrzeugspitze auf die Strecke schauen, oder Ihr wählt die Cockpit-Perspektive bzw. gebt einer der beiden Verfolger-Kameras den Vorzug. Wem das noch nicht genügt, der kann während der Fahrt auch kurze Kameraschwenks neben oder sogar hinter die Boliden unternehmen.

Ein wichtiges Feature ist auch die Kamerafahrt für die zuletzt gefahrene Runde. Hier könnt Ihr Euren Fahrstil

noch einmal überprüfen, um beim nächsten Rennen eventuelle Fehler zu vermeiden.

(Spielt Ihr mit Expansion Pak, könnt Ihr sogar die 25 zuletzt gefahrenen Runden anschauen!)

ALLE KURSE DER SAISON

Alle 16 Strecken der 1998er-Rennsaison stehen in **F-1 World Grand Prix II** zur Verfügung. Im Grand Prix-Modus müssen alle der Reihe nach gemeistert werden. Einmal mehr zeigen sich im übrigen auch hier Detailreichtum und Authentizität des Spiels: Sämtliche Strecken werden originalgetreu dargestellt. Besonders augenfällig ist dies beim anspruchsvollen Stadtkurs von Monaco. Zwar könnt Ihr die monegassischen Schönheiten während des Rennens vor lauter Konzentration und Tempo nicht genießen, doch die Kamerafahrt zeigt um so deutlicher die vielen Details. Auch sämtliche anderen Kurse, von Albert Park in Australien bis zur japanischen Strecke in Suzuka, bestechen durch ihre unglaublich realistische Darstellung. Übrigens werden sämtliche Ergebnisse der Saison 1998 in den Statistiken zum jeweiligen Kurs aufgeführt.

Game of the Month

THE GAME OF THE MONTH

OB REGEN ODER SONNE...

Unberechenbarer Faktor einer jeden Rennsaison ist das Wetter. Aber zumindest im Spiel habt Ihr etwas mehr Kontrolle darüber. Von Sonnenschein bis hin zu schweren Niederschlägen kann man sechs verschiedene Wetterbedingungen festlegen. Dazu kommt dann noch eine zufallsgenerierte Wettervariante, die noch mehr Realität ins Spiel bringt.

KONKRETE TIPS & KORREKTE INFOS

Das Feature Streckeninformation stellt die wichtigste Neuerung dieser Rennsimulation dar, und die korrekten Infos über den zu fahrenden Kurs sind absolut unerläßlich für ein erfolgreiches Training und somit einen möglichen Sieg in der Weltmeisterschaft. Jede einzelne Strecke ist in einem Informationsmenü gespeichert. Aus der Cockpitperspektive unternehmt Ihr dann eine Kamerafahrt über die ausgewählte Piste.

An jedem schwierigen Punkt, sprich vor jeder Kurve und jeder Schikane, gibt Euch ein Text jene Informationen, die zur erfolgreichen Bewältigung des jeweiligen Nadelöhrs nötig sind. Ihr erhaltet Hinweise zur Ideallinie, und auch die optimale Flügelneigung wird Euch vorgeschlagen. Dieser „persönliche Trainer" gibt sogar Auskunft darüber, an welcher Stelle der günstigste Bremspunkt liegt bzw. ob man eine Schikane nicht vielleicht auch mit Vollgas hinter sich bringen kann.

Wer es klassisch mag und die Ideallinie lieber selbst anhand des Reifenabriebs herausfindet, kann dieses Feature auch umgehen... Aber das ist natürlich nur etwas für echte F1-Profis!

UNTER DER SONNE KALIFORNIENS...

...fand zum fünften Mal die E3, die weltgrößte Unterhaltungselektronikmesse der Welt, statt.

Bereits zu Beginn der Messe war die West Hall des Los Angeles Convention Center, in der sich auch die Stände anderer großer Videospiel-Unternehmen befanden, ein wichtiger Anlaufpunkt der Fachbesucher.

Auf rund 4.000 Quadratmetern (und damit auf einem der größten Messestände überhaupt) präsentierte Nintendo dort eine große Zahl beeindruckender Titel, in der Regel spielbar oder als aussagekräftiges Video. (miau, mm, tr)

NINTENDO NATION

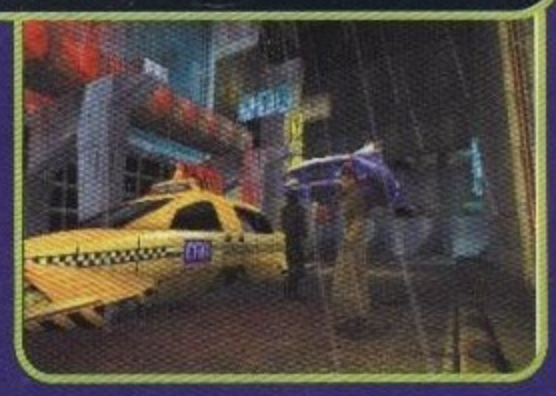
Der Messestand von Nintendo war in mehrere „Zonen" unterteilt, die thematisch u.a. bestimmten Spielen zugeordnet waren. Beginnen wir also unseren Rundgang!

PODRACER PANIK

In eine fremde Galaxie führte den Besucher der Weg zunächst in Zone 1, in der ***Star Wars:* Episode I Racer** präsentiert wurde. Der Eingang, flankiert von lebensgroßen Star Wars-Charakteren, die den Gast mit freundlichen original Sprachsamples begrüßten, leitete in eine galaktische Traumwelt. Dominiert wurde die Zone von einem original Podracer, der in beeindruckender Größe zeigte, wie ein solches Rennfahrzeug in der Realität aussieht! Sich an das Steuer eines Racers zu setzen war jedoch nur virtuell möglich – und daher waren die Displays mit ***Star Wars:* Episode I Racer** auch stets umlagert... Der Special-Event war sicherlich auch der Besuch von Jake Lloyd, der im neuen Kapitel des großen *Star Wars*-Epos den neunjährigen Anakin Skywalker spielt.

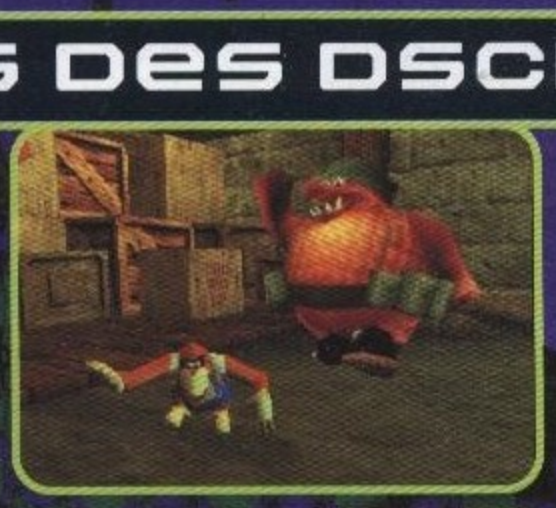
PERFEKTE GIRLS IN DER DUNKELHEIT

Wer lieber den Nervenkitzel zeitgenössischer Agentendramen erlebt, der hatte in der **Perfect Dark**-Zone dazu Gelegenheit. Neben der Möglichkeit, Joanna Dark mittels Controller selbst zu manövrieren und sich an den grafischen Effekten des Spiels zu ergötzen, waren die männlichen Messebesucher mit Sicherheit besonders angetan von den Mädels, die im Joanna Dark-Outfit den Stand betreuten. Was Emma Peel in ihrem Catsuit für die sechziger Jahre war, das ist Joanna Dark in ihrem Dress für das 21. Jahrhundert: Cool, sexy und ausgesprochen attraktiv!



DAS GEHEIMNIS DES DSCHUNGELS

Direkt in die Gefilde des Urwalds entführte die 3. Zone: Zur Präsentation von **Donkey Kong 64** wurde ein Urwald-Bereich aufgebaut, in dem man – neben Bananen und Palmen – selbstverständlich auch das erste Nintendo64-Abenteuer mit der kultigen Affenfamilie bestaunen konnte! Der 3D-Nachfolger der preisgekrönten Donkey Kong Country-Reihe erinnert vom Gameplay her ein wenig an Rares erfolgreiches **Banjo-Kazooie**, hat jedoch weit mehr Features zu bieten, darunter noch mehr Minispiele, noch komplexere Welten und intelligentere Gegner. Ähnlich dem **Lost Vikings**-Prinzip muß der Spieler hier zwischen den fünf Charakteren wechseln, um alle ihm gestellten Aufgaben erfolgreich zu bewältigen und den Kremlings gehörig auf die Mütze zu geben! Weiterhin wartet das Spiel mit einem Multiplayer-Modus auf, in dem ebenfalls Minispiele gespielt und knifflige Aufgaben gelöst werden müssen. Voraussichtlich Ende des Jahres soll **Donkey Kong 64** erscheinen – und das Video dazu, das auf der Pressekonferenz gezeigt wurde, versprach einen weiteren echten Kracher noch für 1999!



POKÉMON MANIA

Selbstverständlich durften auch die **Pokémon** nicht fehlen: In einer eigens dafür konzipierten Zone wurden unzählige Spiele und Artikel gezeigt, die mit **Pokémon** zu tun haben: Egal, ob Spiele für den Game Boy oder Game Boy Color bzw. für das Nintendo64 – wer wissen wollte, was Nintendo zum Thema veröffentlicht hat, der war hier richtig. Zusätzlich konnten sich die Besucher auch an unzähligen Artikeln zum Thema **Pokémon** begeistern, die in Vitrinen ausgestellt waren (z.B. Schlüsselanhänger, T-Shirts, Baseballkappen, Plüschfiguren usw.) Dominiert wurde auch dieser Bereich – wie die *Star Wars*-Zone – von einem coolen Fahrzeug: Ein Volkswagen Beetle im Pikachu-Design konnte von allen Seiten bewundert werden! Sogar ein japanisches Fernsehteam, dessen Reporterinnen Pikachu-Outfits trugen, war anwesend, um die begeisterten Kommentare der Besucher einzufangen.

ANGRIFF DER KILLERSPIELE

Spielbar präsentiert wurden ebenso **Mario Artist** – womit jeder selbst zum Video-Designer werden kann – sowie **Jet Force Gemini**, Rares Space Age-Action Adventure. Unglaublich detailreiche Hintergründe und eine realistische Animation entführen, kaum das man den Controller zur Hand nimmt, in die fremde Galaxie, in der sich Juno, Vela und deren Hund tummeln! Der Mehrspieler-Modus von **Jet Force Gemini** überraschte übrigens mit drei verschiedenen Varianten: Hierbei kann man wählen zwischen dem herkömmlichen Deathmatch-Mode, einem Racing-Mode und einem Shooting-Mode, bei dem derjenige gewinnt, der die meisten Zielscheiben getroffen hat!

PC-Klassiker auch auf Nintendo64: Starcraft

Nicht nur die Game Boy Spiele wurden farbig, auch die Haare der Besucher: Am Nintendo-Stand konnte man sich die Haare in den Farben der Game Boy Color Edition färben lassen.

New Tetris: die Legende kehrt zurück!

Neben den verschiedenen Zonen, die ausschließlich bestimmten Themen vorbehalten waren, wurden rund 20 Spiele gezeigt. Dazu zählten außer den bereits erwähnten u.a. **Eternal Darkness**, ein unheimliches, in mittelalterlicher Umgebung spielendes Action Adventure voller Höllenkreaturen. Und auch die Kirby-Fans dürfen sich freuen: Der rosafarbene Knuddel-Ball kehrt in voller Dreidimensionalität auf die Bildschirme zurück! Die erste spielbare Version wurde auf der E3 gezeigt. Weitere Comebacks stehen u.a. Bomberman (in **Bomberman64 II**), Mario (in **Super Mario RPG** und **Mario Golf**) und Kobe Bryant (in **Kobe Bryant in NBA Courtside 2**) bevor.

4-Player-Fun: Mini Racers

SUPER SOUND ADVENTURES

Eine weitere Ankündigung auf der Pressekonferenz wurde von stürmischem Applaus begleitet: Viele der zukünftigen Nintendo-Spiele werden das Dolby Surround-Soundsystem unterstützen. Den Anfang machen die drei Referenztitel von Rare: **Jet Force Gemini**, **Donkey Kong 64** und **Perfect Dark**! Nun werden exzellente Grafiken auch von exzellentem Sound begleitet!

3D-STARS IN L.A.

Fantastische und vielversprechende Ausblicke in die nahe Spielezukunft auf dem Nintendo64 gewährten die verschiedenen Lizenznehmer. Neben einigen Neuauflagen von Klassikern der Videospielgeschichte wurden natürlich auch jede Menge Neuentwicklungen präsentiert.

SPACE TRASH UND DÜSTERNIS

Offensichtlich inspiriert durch den Kino-Kracher „Starship Troopers" präsentierte Acclaim das Action-Gelage **Armorines**. Gigantische Alien-Insekten fallen über die Erde her und wollen die Menschheit vernichten – und zwischen dem Weiterbestehen und dem Ende der irdischen Zivilisation steht nur ein Soldat. Eine gewaltige Mission und ein hochexplosives Spektakel stehen ihm und uns mit **Armorines** bevor!

Armorines

Düsterer, aber keineswegs weniger aufregend geht es in **Shadowman** zu. Dabei handelt es sich um einen interaktiven Psycho-Thriller erster Wahl. Hauptdarsteller Mike LeRoi ist eigentlich nicht mehr am Leben, aber er ist auch nicht wirklich tot. Seine Aufgabe ist, den

Shadowman

Shadowman

bevorstehenden Weltuntergang zu verhindern. Dabei greift er gerne und oft auf recht makabre Artefakte zurück, welche sich aber im Kampf gegen die Horden der Finsternis als ausgesprochen schlagkräftig erweisen. Gänsehaut ist in diesem atmosphärischen Spiel garantiert!

Mit **Daikatana** präsentiert Kemco einen Titel, der ähnlich attraktiv wie die Turok-Abenteuer ist und den Spieler in ein sehr atmosphärisches Abenteuer hineinzieht. Zusätzlich zum spannenden Gameplay sorgt das Expansion Pak für eine ausgesprochen detailreiche Umgebung!

Daikatana

ABENTEURER UND SUPERHELDEN

17 Jahre und vier Folgen nach der Premiere betritt Pitfall Harry die 3D-Bühne in einem Jump'n'Run-Abenteuer der Superlative: In **Pitfall 64** begibt sich Harry jr. in den Dschungel Südamerikas, wo er der wohl größten Herausforderung seines Lebens begegnen wird.

Die erste Marvel-Umsetzung für das Nintendo64 zieht gleich alle Register der Kampfkunst. In **Marvel's X-Man** treten 14 illustre Helden und Bösewichter aus der weltberühmten Marvel-Riege gegeneinander an. Angesichts der nahenden Jahrtausendwende hat einmal mehr der finstere Apocalypse die Weltübernahme angekündigt. Ausgerüstet mit Superkräften und geradezu wahnwitzig anmutenden Spezialattacken ziehen die X-Man los, um dem Schurken eins auf die Nase zu geben.

Mit **Spiderman** klettert ein weiterer Superheld des Marvel Universe schon bald aus dem Nintendo64 auf die heimischen Fernsehschirme und schwingt sich mittels Netz von Hausdach zu Hausdach! Diese Marvel-3D-Spektakel übertreffen die gezeichnete Action allemal!

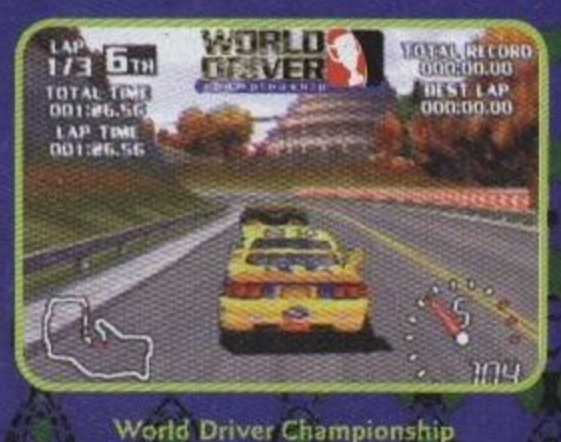
Spiderman

SCHNELL, HART UND DRECKIG

Wer auf ein Racing-Game mit extrem authentischen Lichteffekten, enormer Geschwindigkeit und realistischer Streckenführung auch bei hohen Geschwindigkeiten gewartet hat, für den hat das Warten ein Ende: **World Driver Championship** bietet all dies und wird derzeit noch bei Boss Games fertiggestellt. Racing-Fans dürfen sich jetzt schon darauf freuen!

In der Top Gear-Reihe erscheinen übrigens zwei neue Titel, die Geschwindigkeit und Racing-Action pur versprechen: **Top Gear Hyper Bike** und **Top Gear Rally 2**!

Road Rash 64 läßt Bikerherzen höher schlagen. Als Erster mit seinem Battlebike ins Ziel zu kommen, ist bei diesem Spiel nur Nebensache. Hier gilt es, die Gegner möglichst spektakulär aus dem Rennen zu kicken.



World Driver Championship

BEAT 'EM & SHOOT 'EM

Mit **Fighting Force 64** erscheint ein Beat'em Up der etwas anderen Art für das Nintendo64: Im Gegensatz zum üblichen Arena-Fighting gilt es hier, sich sozusagen „durch die Level" zu prügeln! Und das sind sehr viele, denn in den insgesamt 7 Leveln gibt es eine Unmenge an Wegen, um diese zu erforschen!

Ein Klassiker, bei dem wir an die guten, alten Zeiten erinnert werden, ist **Space Invaders** – diesmal allerdings in 3D und voller abgefahrener Licht-, Sound- und Grafikeffekte! Wer geglaubt hat, ein Spiel wie dieses ließe sich nicht in die dritte Dimension versetzen, der hat sich gehörig getäuscht!

Fighting Force 64

Krieger und Legenden

Ein Krieger, ein Magier, ein Elf und eine Walküre: Diese Konstellation läßt nur einen Schluß zu: **Gauntlet Legends** bahnt sich seinen Weg unaufhaltsam in Richtung Nintendo64! Bis zu vier Spieler gleichzeitig können in diesem klassischen Fantasy-Epos auf die Jagd nach wertvollen Schätzen gehen. Das Spielprinzip des Ur-Gauntlet aus den Achtzigern bleibt weitgehend unverändert. Die karge Grafik ist jedoch einer faszinierenden 3D-Kulisse gewichen. Erhöhter Adrenalinausstoß ist auf jeden Fall gewährleistet!

Gauntlet Legends

Shadowgate 64: Trial of the Four Towers bringt ebenfalls ein klassisches Dungeon-Abenteuer auf den Bildschirm – unheimlich, düster und ganz in der Fantasy Horror-Tradition des Game Boy Color-Ahnen. Wer im dreidimensionalen Schloß Shadowgate auf die Jagd geht, dem wird auch im heimischen Sessel ganz anders zumute...

Geckos, Würmer und Enten

Der grüne Held mit dem losen Mundwerk betritt die Nintendo64-Bühne einmal mehr: Gex kehrt zurück in **GEX3 – Deep Cover Gecko**! Action und freche Sprüche sind auch hier wieder garantiert.

GEX3 – Deep Cover Gecko

Würmer, Enten und der Tasmanische Teufel treiben ihr Unwesen bei Infogrames: Mit **Worms Armageddon** legten die Entwickler einen Überraschungstitel vor, der das altbewährte Spielprinzip des Zwei-Parteien-Kampfs in der Nintendo64-Version in neue Welten bringt. Witzige Sounds und Animationen runden den Spaß ab!

Der Zoo ist noch umfangreicher: Mit **Duck Dodgers** und **Taz Express** (mit dem Tasmanischen Teufel) wurden zwei weitere Spiele vorgestellt, in denen es „tierisch abgeht"!

Bizarre Welten

Mit **Hybrid Heaven** stellte Konami nun erstmals richtig spielbar das lange erwartete bizarre Action Adventure vor, in dem sich der Protagonist Adam innerhalb der Biosphäre gegen unzählige seltsame Kreaturen wehren muß, um seine Eva zu finden.

Hybrid Heaven

Nicht auf die sanfte Tour

„Let´s get ready to rumble!" Der Box-Kommentator Michael Buffer hat sich mit diesem Ausruf in der Box-Geschichte verewigt. **Ready 2 Rumble** lautet auch der Titel des neuesten Box-Spektakels auf dem Nintendo64. 20 ungemein lebensecht animierte Boxer treten gegeneinander an. Dabei verfügt jeder über seinen ganz persönlichen Stil – und über höchst schräge Namen! Afro Thunder oder Knockinski sind nur zwei der schlagkräftigen Herren, die mit ein wenig Übung ausgesprochen gut gesteuert werden können.

Michael Buffer

Nintendo64 Release Liste

ACCLAIM
ACCLAIM SOCCER
ARMORINES
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000
NFL QUARTERBACK CLUB 2000
RE-VOLT
SHADOW MAN
SOUTH PARK RALLY
SOUTH PARK: CHEF'S LOVE SHAG
TUROK: RAGE WARS
WWF ATTITUDE

ACTIVISION
A BUG'S LIFE
BATTLETANX II: GLOBAL ASSAULT
MARVEL'S X-MEN
SPACE INVADERS 64
SPIDERMAN 3D
TOY STORY 2
VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

AGETEC (ASCII)
AIR BOARDIN USA

ASC GAMES
ANIMANIACS TEN PIN ALLEY
JEFF GORDON RACING

ATTENTION TO DETAIL
SYDNEY OLYMPICS 2000

CRAVE/CORE
ASTEROIDS 64
BATTLEZONE 64
CEASAR'S PALACE
FIGHTING FORCE 64
GEX 3: DEEP COVER GECKO

ELECTRONIC ARTS
FIFA 2000
HOT WHEEL
KNOCKOUT KINGS 2000
MADDEN NFL 2000
NBA LIVE 2000
NHL 2000
SUPERCROSS 2000
TIGER WOODS 2000
WCW MAYHEM

GT INTERACTIVE
DETHKARZ
DUKE NUKEM: ZERO HOUR
40 WINKS

HASBRO
MONOPOLY

IMAGINEER
FIGHTER'S DESTINY 2

INFOGRAMES/OCEAN
WORMS ARMAGEDDON
DRAGON DANCE
DUCK DODGERS
JEST
LOONEY TUNES; SPACE RACE
STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER
TAZ EXPRESS
V-RALLY EDITION 99

INTERPLAY
CARMAGEDDON 2: APOCALYPSE NOW
WILD WATER WORLD CHAMPIONSHIP

KEMCO
DAIKATANA
TOP GEAR - HYPER BIKE
RALLY RACING
SHADOWGATE 64: TRIAL OF THE FOUR TOWERS
SHADOWGATE: RISING
TOP GEAR RALLY 2

KOEI
WINBACK

KONAMI
CASTLEVANIA SPECIAL EDITION
GOEMON'S GREAT ADVENTURE
HYBRID HEAVEN
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000
NBA IN THE ZONE 2000
NHL BLADES OF STEEL 2000

KRISALIS
AIRPORT INC.

LEGO MEDIA
LEGO RACERS

MGM INTERACTIVE
DRAGONSWORD
ROLLERBALL

MIDWAY
BLITZ 2000
GAUNTLET LEGENDS
HYDRO THUNDER
NBA SHOWTIME
PAPERBOY
READY 2 RUMBLE BOXING
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

MINDSCAPE
RAT ATTACK

NAMCO
RIDGERACER 64

NATSUME
HARVEST MOON 64

NINTENDO
BANJO-TOOIE
BOMBERMAN 64 II
COMMAND & CONQUER 3D
DONKEY KONG 64
EARTHBOUND 64
ETERNAL DARKNESS
JET FORCE GEMINI
KEN GRIFFEY JR.'s SLUGFEST
KIRBY 64
KOBE BRYANT'S NBA COURTSIDE
MARIO GOLF 64
MINI-RACERS
NEW TETRIS
OGRE BATTLE 3
PERFECT DARK
POKéMON SNAP
POKéMON STADIUM
RIQA
STAR CRAFT 64
STAR WARS: EPISODE 1 RACER
SUPER MARIO ADVENTURE

OPTIMUS
WATERWORKS

PSYGNOSIS
DESTRUCTION DERBY 64
O.D.T.

RED STORM
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

ROCKSTAR
BASS HUNTER 64
EARTHWORM JIM 3D
GTA 2
MONSTER TRUCK MADNESS
THRASHER: SKATE AND DESTROY

SUCKER PUNCH PROD.
SPROCKET

THQ
BASSMASTER 2000
BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING
NUCLEAR STRIKE 64
ROAD RASH 3D
RUGRATS: SCAVENGER HUNT
WWF–WORLD WRESTLING FEDERATION

3DO
ARMY MEN: SARGE'S HEROS

TITUS
BLUES BROTHERS 2000
HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS
KASPAROV CHESS
ROADSTERS 99
SUPER HORNET F-14
SUPERMAN: THE ANIMATED SERIES
XENA ADVENTURE
XENA FIGHTER

UBI SOFT
ALL-STAR TENNIS 99
MONACO GRAND PRIX: RACING SIMULATION 2
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
THE NEW ADVENTURES OF BATMAN
TONIC TROUBLE
WILDWATERS
X-TREME

UTOPIA TECHNOLOGIES
MONTEZUMA'S RETURN

VATICAL
POLARIS SNOWCROSS 2000
CARNIVALÉ

VIDEO SYSTEM
HARRIER 2001

VIRGIN
EARTHWORM JIM 3D

VIVID
FIRST SAMURAI 64

FARBIGE INVASION

Nicht nur die Haare vieler Besucher waren bunt wie die neue Game Boy Color-Edition – auch die neuen Color-Spiele präsentierten sich in einer Farbenpracht, die jeden Regenbogen vor Neid erblassen ließe!

Die Klempner sind wieder da!

Die beiden Klempner Mario und Luigi stehen erneut vor der Aufgabe, König Bowser und seine Koopas aus dem Schwammerl-Königreich zu vertreiben: Im neu bearbeiteten und mit neuen Modi bzw. Features ausgestatteten **Super Mario Bros. Deluxe** für das Handheld zeigt sich, daß der NES-Klassiker auch nach fast 15 Jahren kein bißchen verstaubt wirkt!

Super Mario Bros. Deluxe

Und daß der kleine Klempner auch auf dem portablen Display dem edlen Sport frönt, wurde erstmals auf der E3 verraten: Mit **Mario Golf** wird die Nintendo64-Version des Fun-Golf auch unterwegs spielbar sein.

Mit **F-1 World Grand Prix** erobert die Formel 1 nun auch den Bildschirm des Game Boy Color – in einer technisch brillanten Umsetzung!

Ein Klassiker der Space Action feiert seine Wiederkehr mit neuen Levels und in Farbe: **R-Type DX**

R-Type DX

stellt den Spieler vor die Aufgabe, mit unzähligen Waffen und Power Ups einen Alien-Angriff auf die Erde abzuwenden. Und das in zwei klassischen R-Type-Games sowie farbigen Versionen und einer – ebenfalls farbigen – Kombination aus R-Type I und II. Eine echte Herausforderung!

Noch ein aus NES-Zeiten beliebtes Spiel wurde für das Handheld umgesetzt: Das actiongeladene **Bionic Commando** bietet komplett neue Level, Endbosse und Waffen. (Ein Zwei-Spieler-Modus steht ebenso zur Verfügung.)

Viel sportliche Action versprechen zwei Spiele mit uramerikanischen Sportarten: Baseball mit **Ken Griffey Jr.'s Slugfest** und Basketball mit **NBA 3 on 3 Challenge feat. Kobe Bryant**. Das Baseball-Game bietet neben vier verschiedenen Modi viele bekannte Spielernamen und umfangreiche Statistiken. Wer aber dem „körperlosen" Sport mehr abgewinnt, der wird sich eher auf die Basketball-Umsetzung für das Handheld stürzen: Alle NBA-Teams sind hier durch je sechs bekannte Spieler vertreten, und in drei Spielmodi können furiose Ballgefechte

NBA 3 on 3 Challenge feat. Kobe Bryant

ausgetragen werden. Mehr als 20 animierte Sequenzen bieten dabei nie dagewesene Basketball-Action!

Anhänger des Fantasy-Genres dürfen sich auf eine epische Saga mit strahlenden Helden und furchterregenden Monstern freuen: **Crystalis** bietet alle archetypischen Elemente der Fantasy. In einem spannenden RPG muß die Welt von einem mächtigen Magier befreit werden.

Seinen ersten Auftritt hatte das Eichhörnchen Conker im Nintendo64-Hit **Diddy Kong Racing**, und jetzt debütiert der flinke Nager in **Conker's Pocket Tales** auf dem Game Boy Color. Die Rare-Profis haben eine komplexe Welt kreiert, in der

Conker's Pocket Tales

Conker Geschick, Grips und Ausdauer beweisen muß, um vielfältigen Gefahren zu entgehen.

Erste Klasse von Drittherstellern

Doch nicht nur Nintendo hat neuer Game Boy Color-Software viel Aufmerksamkeit gewidmet. In Kürze daher hier noch die wichtigsten Neuerscheinungen der Lizenzhersteller!

Das Grauen kehrt zurück

An eines der beliebtesten Spiele für das Super Nintendo und auch das NES werden sich noch viele von Euch erinnern: **Ghosts'n'Goblins**. Nun feiert das farbenprächtige Mon-

GAME BOY COLOR Release Liste

ACCLAIM
ALL STAR BASEBALL 2000
WWF ATTITUDE
MR. DOMINO
SOUTH PARK

ACCOLADE
TEST DRIVE 6
TEST DRIVE OFF-ROAD

ACTIVISION
VIGILANTE 8
TARZAN
ASTEROIDS

ATLUS
REVELATIONS: THE DEMON SLAYER

CAPCOM
STREET FIGHTER ALPHA
BIONIC COMMANDO
MAGICAL TETRIS CHALLENGE
GHOST' N GOBLINS

CLASSIFIED GAMES
BURGERTIME DELUXE
STARRING THE FLINTSONES
THE MASK OF ZORRO
VIEWPOINT
MAGICAL DROP
BEST OF ENTERTAINMENT PACK 1 & 2
MICROSOFT SOCCER
THE PUZZLE COLLECTION
PINBALL ARCADE

CRAVE/CORE
GODZILLA – THE SERIES
EARTHWORM JIM: MENACE 2 THE

GALAXY
BABE AND FRIENDS

ELECTROBRAIN
BOMBERMAN QUEST
JUNK BOTS I & II

GT INTERACTIVE
DUKE NUKEM
EXTREME GAMES
ODDWORLD ADVENTURES

INFOGRAMES/OCEAN
DIE SCHLÜMPFE IM ALPTRAUMLAND
KLUSTAR
SUPREME SNOWBOARDING
V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION
ASTERIX & OBELIX
MISSION: IMPOSSIBLE
UEFA STRIKER
2000-1 TOONS ODYSSEE

INTERPLAY
CEASAR'S PALACE II
WICKED SURFING
LIVE WIRE
WORMS ARMAGEDDON

KEMCO
DAIKATANA
TOP GEAR POCKET
SPY VS. SPY
CATWOMAN
EJA VU I & II

KONAMI
AZURE DREAMS
METAL GEAR SOLID
INTERNATIONAL TRACK & FIELD
SURVIVAL KIDS
CASTLEVANIA II
MOTOCROSS MANIACS II
SPAWN
KONAMI RALLY

MAJESCO
BASS FISHING
TOM AND JERRY

MIDWAY
ARCADE HITS:
SPY HUNTER/MOON PATROL
PAPERBOY
SUPERBOY
SAN FRANCISCO RUSH
GAUNTLET LEGENDS
MARBLE MADNESS
NFL BLITZ 2000
NBA SHOWTIME
RAMPAGE UNIVERSAL TOUR

MINDSCAPE
CHESSMASTER
CATZ
DOGS

NAMCO
PAC MAN / PAC ATTACK
MISS PACMAN

NATSUME
LUFIA – RUINS CHASER
LEGEND OF THE RIVER KING
HARVEST MOON

NEW KIDCO
SESAM STRASSE

NINTENDO
KEN GRIFFEY JR.'S SLUGFEST
POKÉMON PINBALL
R-TYPE DX
CRYSTALIS
POKÉMON – GELBE VERSION

ROCKSTAR / TAKE2
KISS PSYCHO CIRCUS
EVIL KNIEVEL
SILVER STREAK PINBALL
ALEXI LALA'S SOCCER
SPACE STATION: SILICON VALLEY
GRAND THEFT AUTO

SUNSOFT
SPEEDY GONZALES
ROAD RUNNER
TAZ-MANIA MUNCHING MADNESS
DAFFY DUCK FOWL PLAY
LOONEY TUNES
QUEST - FANTASY CHALLENGE
BLASTER MASTER
LOGICAL
SHANGHAI POCKET

TAITO
CHASE H.Q.
CLASSIC BUBBLE BOBBLE

THQ
MICRO MACHINES 1 & 2
YODA STORIES

VATICAL
YAR'S REVENGE
ZEBCO FISHING
DEER HUNTER

sterspektakel um den Ritter Arthur sein Debut auf dem Game Boy Color.

Ghosts'n'Goblins

Außerirdisch gut

Gleich zwei bemerkenswerte Space-Spektakel sorgten auf der E3 neben **R-Type DX** für Furore. **Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy** präsentiert den wohl bekanntesten Wurm der Videospielwelt in einem neuen Abenteuer: Die Galaxie wird von bösartigen Mächten bedroht, die vor allem eines hassen – Regenwürmer.

Viewpoint ist ein Klassiker unter den Shoot 'em Ups und sorgte bereits auf verschiedenen Konsolen für große Begeisterung. Nun dürft Ihr Euch auf die Game Boy Color-Version dieses einzigartigen Space Shooters freuen!

Legenden sind unsterblich

Frohe Kunde für Rollenspielfans: Die Lufia-Saga (Super Nintendo) findet eine Fortsetzung auf dem Game Boy Color. **Lufia – Ruins Chaser** steht kurz vor der Vollendung und verspricht, eines der bisher umfangreichsten Abenteuer auf dem Handheld zu werden. Ob es eine deutsche Version des RPGs geben wird, ist allerdings noch nicht sicher.

Agentenfieber

Duke Nukem, **Mission: Impossible** und **Metal Gear Solid** sind drei neue Titel, die bereits auf dem Nintendo64 oder – im Falle des letztgenannten Titels – auf dem NES für Spannung, Action und Spielpaß sorgten. Man darf gespannt sein auf die Handheld-Umsetzungen!

Comic Crash

Einer der bekanntesten Comic-Helden der letzten Jahre ist **Spawn**.

Spawn

Nach mehreren Comic-Reihen, einer Zeichentrickserie und einem Realfilm folgt nun das erste Game Boy Color-Abenteuer des maskierten Rächers.

PROJECT DOLPHIN

Auf der Pressekonferenz vor Beginn der E3 wurden offiziell die Mutmaßungen bestätigt, die sich um die neue Nintendo-Konsole rankten: Unter dem Arbeitstitel „Dolphin" entwickeln Nintendo, IBM und Matsushita/Panasonic eine Next Generation Konsole!

Dr. John Kelly (IBM), Peter Maine (Nintendo) und Howard Lincoln (Nintendo) erklärten dazu:

Speichermedien (DVD) sowie Laufwerk werden von Matsushita/Panasonic hergestellt und der Prozessor vom Computerriesen IBM in Zusammenarbeit mit ArtX, Palo Alto.

Der Chip mit dem Spitznamen „Gekko" ermöglicht die Darstellung niemals zuvor dagewesener Grafiken und filmreifes Gameplay. Shigeru Miyamoto war begeistert: „Bereits die Möglichkeiten durch das Nintendo64 waren phänomenal, aber mit dem Gekko-Prozessor werden meine Träume wahr!"

Die technologische Entwicklungsoffensive weist den Weg nicht nur in neue, lebensechte Spielewelten, sondern auch ins 21. Jahrhundert!

Dr. John Kelly, Howard Lincoln und Peter Main erläuterten Näheres zum Projekt Dolphin.

STAR ALLIANCE

Nintendo Disney

The Rareware logo is a trademark of Rare.

Disney Interactive Inc. und Nintendo of America Inc. haben bei der Pressekonferenz erklärt, daß eine Reihe von Micky Maus-Spielen für das Nintendo64 und für den Game Boy Color veröffentlicht werden. Gleichzeitig wurde bekannt, daß Disneys bekanntester Star, Micky Maus, seine ersten dreidimensionalen Auftritte gleich in zwei Spielen für das Nintendo64 haben wird!

Ein Rennspiel mit Micky als Hauptdarsteller (Game Boy Color), ein weiteres Rennspiel mit bekannten Disney-Figuren (Nintendo64 und Game Boy Color) sowie ein „Micky Adventure"-Titel (Nintendo64 und Game Boy Color) werden zur Zeit bei Rare entwickelt. Die Veröffentlichungstermine für die einzelnen Titel liegen voraussichtlich zwischen Ende 1999 und 2001.

RIESENERFOLG FÜR LINK UND ZELDA!

Bei der diesjährigen Verleihung der Interactive Achievement Awards im Rahmen der E3 war **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** der absolute Spitzenreiter! Insgesamt sechs Awards wurden Nintendo für das faszinierende, fantastische Abenteuer verliehen:

- *Bestes interaktives Spiel*
- *Bestes Abenteuerspiel*
- *Bestes Rollenspiel*
- *Bestes Konsolenspiel*
- *Bestes Gamedesign*
- *Beste techn. Leistung*

Desweiteren wurden folgende Nintendo-Spiele ausgezeichnet:

Banjo-Kazooie
- *Bestes Actiongame*
- *Beste Grafik*

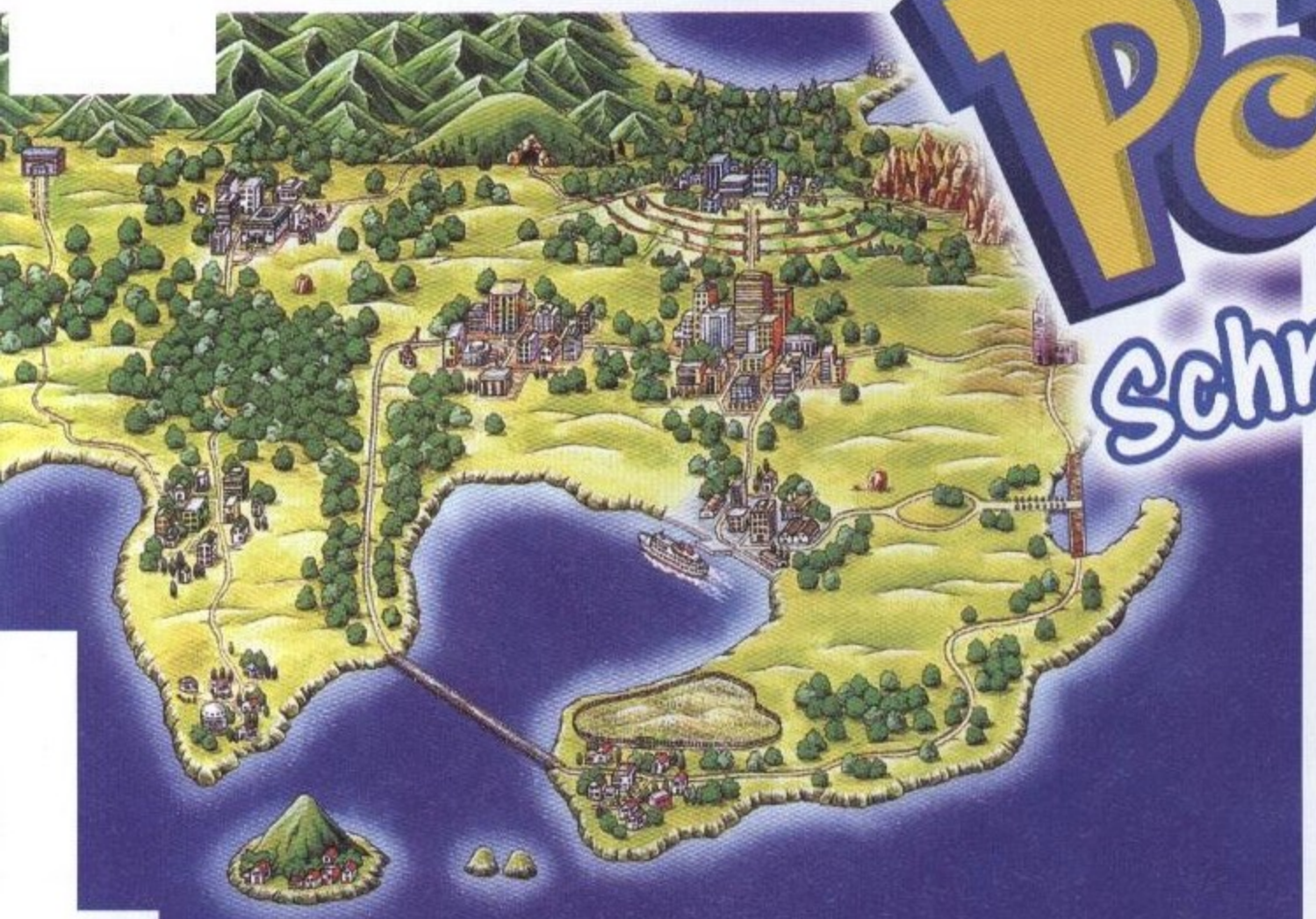
1080° Snowboarding
- *Bestes Sportspiel*

WCW/NWO Revenge
- *Bestes Kampfsportspiel*

Pokémon
- *Beste Story/Charaktere*

Die Awards, am Abend des 13. Mai bei einer großen Galaveranstaltung nunmehr zum zweiten Mal verliehen, werden von der *Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS)* gestiftet. Sie werden durch eine Jury der AIAS ermittelt und für herausragende Leistungen bei der Entwicklung interaktiver Software für Konsole, PC und Online-Plattformen vergeben.

BEHIND



POKÉMON™

Schnapp' sie Dir alle!

In diesem Herbst werdet Ihr eine andere, eine neue Welt betreten: die faszinierende Pokémon-Welt! Überall dort findet Ihr Pokémon – 150 an der Zahl. Fangt sie, sammelt sie, tauscht sie, laßt sie kämpfen – und werdet auf diese Weise der weltbeste Pokémon-Trainer! Werft mit uns bereits jetzt einen Blick in diese Welt und freut Euch mit uns auf das erfolgreichste Game Boy-Spiel aller Zeiten... [tr]

Aber was sind überhaupt...

... Pokémon? Nun, eigentlich liegt den Pokémon-Spielen als Idee eine Art sportlicher Wettstreit zugrunde: Ihr schlüpft in die Rolle eines Jungen, dessen Traum es ist, der beste Pokémon-Trainer der Welt zu werden. Um jedoch diesen Titel zu erringen – der eine ähnliche Bedeutung wie das Erlangen olympischen Goldes hat – müßt Ihr Eure gesammelten Pokémon gegen jene der besten Trainer in acht verschiedenen Städten im Kampf antreten lassen. Der Erfolg in diesen Wettstreiten gründet allerdings auf einer echten Herausforderung, was Spürsinn und Talent angeht: Die Pokémon, die Ihr in den Kampf schickt, müßt Ihr zunächst einmal mit den Pokébällen fangen. Dann gilt es, deren Fähigkeiten durch Training (sprich: Kämpfe) immer weiter aufzupowern. Doch Stärke allein genügt nicht. Da die Pokémon verschiedenen Elementklassen (Feuer, Wasser usw.) zugeordnet sind, unterscheiden sich auch ihre Fähigkeiten und die Effizienz ihrer Attacken gegenüber den gegnerischen Pokémon. Das bedeutet, daß Ihr Euch auch ein vielseitiges Team zusammenzustellen müßt, denn alle haben ihre Stärken und Schwächen. Ein Beispiel: Die Attacke gegen ein Feuer-Pokémon wird z.B. mit einem Wasser-Pokémon richtig effektiv, wogegen die Attacke eines Pokémon der selben Elementklasse weniger wirkungsvoll ausfällt.

Der Weg auf der Suche nach den Pokémon führt Euch innerhalb dieses klassischen RPGs im übrigen nicht durch eine mittelalterlich anmutende Fantasy-Welt, sondern durch eine, die der unseren nicht unähnlich ist. Ihr besucht moderne Kaufhäuser und Märkte, könnt Euch eines Computer-Netzwerks bedienen und begegnet den unterschiedlichsten Typen, die Ihr auch aus Eurer eigenen Stadt kennt, u.a. Angler, Biker und einen Fahrradhändler!

* © 1995, 1996, 1998 Nintendo. CREATURES GAME FREAK ™ & ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo

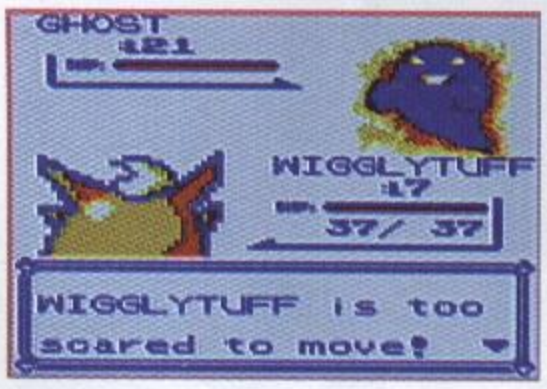
Geht auf die Jagd!

Bislang wurden 150 Pokémon gefunden und identifiziert, die in den sogenannten Pokédex eingetragen werden, sobald ihr sie entweder

gesehen oder – besser – gefangen habt. Somit wird dieses „elektronische Sammelalbum" mit der Zeit zu einer umfangreichen Enzyklopädie. Doch wer weiß – vielleicht gibt es ja

sogar noch mehr Pokémon...? Mit zunehmender Erfahrung entwickeln sich Eure Pokémon übrigens auch, verändern ihre Gestalt und ihre Fähigkeiten.

Die Auswahl ist auf jeden Fall groß genug, und ein erfolgreicher Trainer stellt seine „Party" also so zusammen, daß er auf gegnerische Angriffe jederzeit adäquat reagieren kann!



Obendrein habt Ihr durch das Game Link-Kabel die Möglichkeit, Eure eigenen Pokémon gegen die eines Freundes im Duell antreten zu lassen und sie mittels dieser Verbindung auch mit ihm zu tauschen.

Pikachu und Co. haben den japanischen und amerikanischen Markt bereits erobert, und ab September

wird es dann auch in Europa soweit sein, daß Ihr auf die Jagd nach Pokémon gehen könnt!

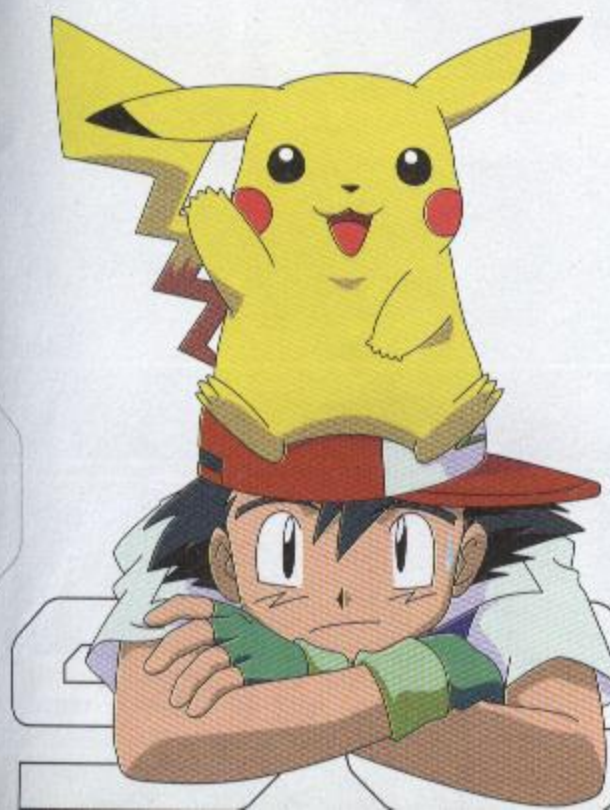
Schnapp' sie Dir alle!

Pokémon begann seinen weltweiten Siegeszug in Japan im Februar 1996, wo seither mehr als 12 Mio. Spielmodule der roten, grünen, blauen und gelben Version verkauft wurden. (Diese verschiedenen Versionen beinhalten jeweils unterschiedliche Pokémon-Zusammenstellungen.)

Doch das ist längst nicht alles: Die TV-Zeichentrickserie rangiert in Japan an der Spitze der Beliebtheitsskala. Dazu kommen mehr als eine Million verkaufter CDs mit dem Titelsong der Serie, über 1.000 verschiedene Merchandise-Artikel (Figuren, Schlüsselanhänger etc.), sechs verschiedene Comic-Reihen (mit einer gesamten Leserschaft von rund zwei Millionen) und mehr als 400 Millionen verkaufte Trading Cards – dies verdeutlicht die enorme Beliebtheit von Pokémon. Die Japanese Toy Association gibt obendrein an, das beliebteste und meistverkaufte Plüschtier in Japan sei in 1997 Pikachu gewesen.

In den Vereinigten Staaten begann die Markteroberung im vergangenen Jahr, und auch hier gingen die Spiele 1,3 Millionen mal über die Ladentische. Wie in Japan ist Pokémon auch in Amerika die beliebteste TV-Cartoon-Serie, und bei den Videoverleih-Charts rangieren die Pokémon-Tapes unter den Top Ten.

Übrigens: Auch in den USA wurden Anfang dieses Jahres Pokémon-Trading Cards auf den Markt gebracht. Diese sind jedoch längst vergriffen und heiß begehrt...



SUPERCOOL!

PLAYERS CHOICE

COOL GAMES - COOL PRICE

LIMITED EDITION!

area 64

Star Wars:
Episode I Racer
Seite 26

Lode Runner 3D
Seite 30

Micro Machines 64
Turbo
Seite 32

Duke Nukem:
Zero Hour
Seite 33

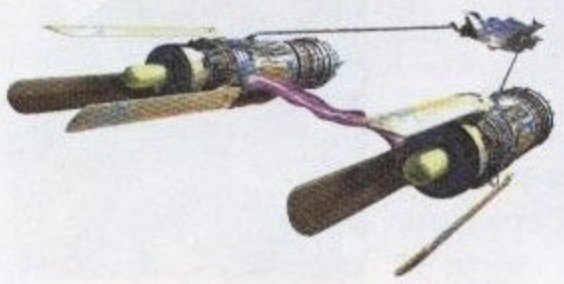
Tonic Trouble
Seite 34

Gex 64 –
Enter the Gecko
Seite 34

Racing
Simulation 2
Seite 34

STAR WARS™ EPISODE I™ RACER

...und es begab sich zu einer Zeit, da waren die Jedi-Ritter noch die Hüter des kosmischen Gleichgewichts, in einer weit, weit entfernten Galaxie. Doch sind es eigentlich nicht Lichtjahre, die Euch von dieser Galaxie trennen, sondern nur der Power-Schalter Eures Nintendo64. Einmal mehr habt Ihr die Möglichkeit, direkt ins Geschehen rund um die Helden von George Lucas einzugreifen. Rasend schnelle Action auf fremden Planeten, heiße Rennen in futuristischen Fahrzeugen und adrenalintreibende Lenkmanöver zeichnen diesen hochkarätigen Rennspielspaß aus. [miau]

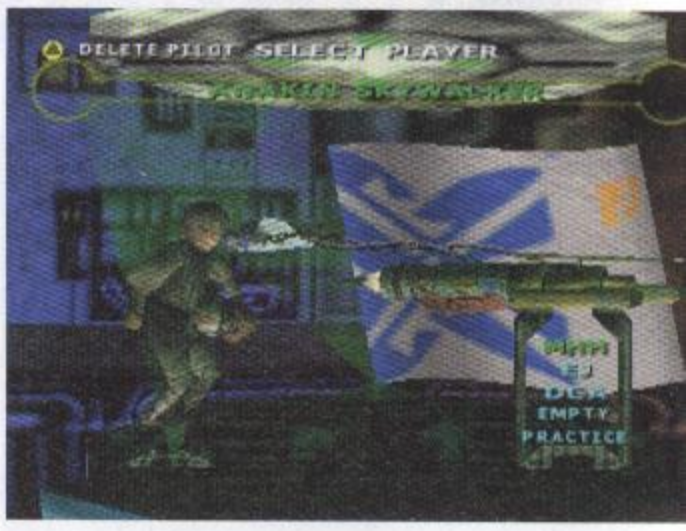


Führerschein für Neunjährige

Zu jener Zeit besuchte eine der finstersten Gestalten des Universums noch die Grundschule. Doch während seine Freunde in den Wüsten Tatooines ihre Zeit beim Sandkörnerzählen vergeudeten, zog er es vor, mit 600 Meilen/Stunde durch die engen Canyons seiner trostlosen Heimatwelt zu brettern. Die Rede ist natürlich von dem erst neunjährigen Anakin Skywalker, besser bekannt als der berüchtigte Darth Vader, Lord der Sith, Adjutant des galaktischen Imperators, bösartigster Laserschwertschwinger jenseits des westlichen Ausläufers der Magellanschen Wolke. Drei Star Wars-Episoden lang durfte er Angst und Schrecken verbreiten. In Kürze läuft nun das neue Sternenkrieg-Epos in den Kinos an, welches zeitlich vor dem ersten Star Wars Film angesiedelt ist. Und das vorliegende Spiel orientiert sich an einer der rasantesten Sequenzen des Films, nämlich dem „Podracer-Rennen".

Lerne neue Freunde kennen

Meist recht zwielichtig anmutende Gestalten lenken ihre „Podracer" durch verwinkelte Schluchten, verrauchte Industriezonen, modrige Sümpfe und glitzernde Eiswelten. Unter ihnen befindet sich aber auch Anakin Skywalker. In seinem pfeilschnellen Gefährt muß er sich nicht nur gegen die Widrigkeiten der Rennstrecke behaupten, sondern natürlich auch gegen die hinterhältigen Tricks seiner Gegner. Und derer gibt es viele!



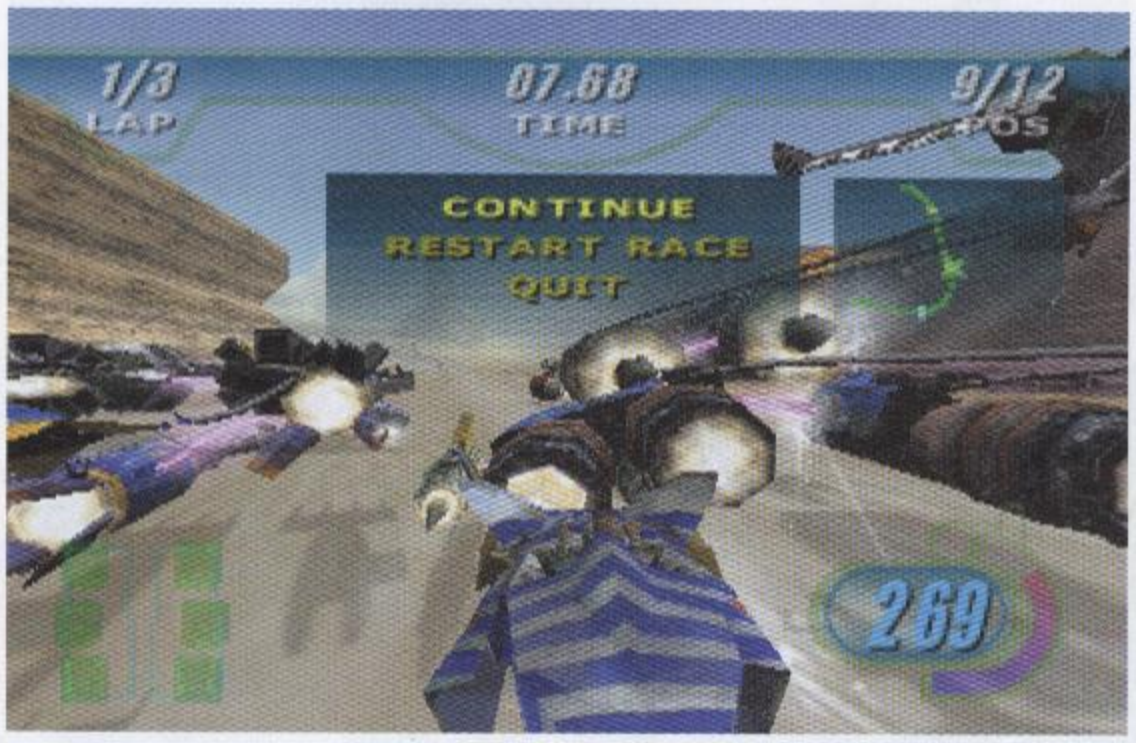
Was ist eigentlich ein Podracer?

Leicht erklärt: Wenn man nicht genau hinsieht, könnte man dieses eigentümliche Vehikel mit einem antiken Pferdewagen verwechseln. Nur, daß kein Streitwagen gezogen wird, sondern eine freischwebende, offene Pilotenkanzel. Außerdem kommen natürlich keine Pferde zu Schaden. Als „Zugtiere" müssen zwei Hochleistungsantriebe herhalten, die den Podracern zu geradezu wahnwitzig anmutenden Geschwindigkeiten verhelfen. Insgesamt 23 verschiedene Aliens tummeln sich

in Ihren Podracern auf den Kursen. Jeden einzelnen dieser abgebrühten Piloten inklusive seines futuristischen Gefährts könnt Ihr Euch natürlich auch erspielen. Selbstverständlich wurden alle Rennteilnehmer aus dem *Star Wars* Universum übernommen: Namen wie Ebe Endocott, Slide Paramita oder Wan Sandage werdet Ihr bald belächeln, nachdem Ihr sie gegen eine staubige Felswand gedrängt oder in einen dampfenden Schwefelgeysir gestoßen habt.

Gib Gas, ich will Spaß!!

Waffen werdet Ihr auf einem Podracer nicht vorfinden. Es sei denn, Ihr lenkt den gerissenen Sebulba. Mit ihm könnt Ihr von den Seiten seiner heulenden Antriebe Flammenstrahlen auf eure Konkurrenten abfeuern (diese Waffe kann natürlich auch gegen Euch eingesetzt werden). Doch damit nicht genug! Die Strecken sind ziemlich vertrackt: Im ersten Moment dröhnt Ihr durch eine breite, weitläufige Schlucht, hinter der nächsten Biegung erwartet Euch plötzlich ein verwinkelter Komplex enger Gräben und Spalten. Wohl dem, der weiß, wo die Bremse ist, und noch wohler dem, der die Strecke kennt.



© Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved. Used under authorization.

area 64

Gib noch mehr Gas...

Solltet Ihr den Boost-Modus aktiviert haben, kann Euer Rennen am nächsten Felsenmassiv ein jähes Ende nehmen. Diesen zusätzlichen Geschwindigkeitsschub könnt Ihr übrigens einsetzen, sooft ihr wollt. Allerdings muß er vorher durch fehlerfreies Fahren und ständiges Beschleunigen aufgeladen werden. Damit ihr wißt, wann es soweit ist, die Grenzen der zumutbaren Geschwindigkeiten zu überschreiten, steht Euch eine Thrust-Anzeige zur Verfügung. Sobald die Spitze der Anzeige aufleuchtet, geht die Post richtig ab! Durch ein einfaches Tastenmanöver pfeift Euch der heiße Wüstenwind oder die schneidende Kälte mächtiger Eismassive noch heftiger um die Ohren.

Benutze die Macht, junger Skywalker!

Nein, keine Angst. Übersinnliche Fähigkeiten werdet Ihr nicht brauchen, um die einzelnen Strecken zu meistern. Aber einige Übung und etwas Können werden dem mutigen Piloten schon abverlangt! Die Turniere finden auf sieben exotischen Planeten statt, auf welchen wiederum mehrere Einzelrennen stattfinden. Neben dem fiesen Fahrverhalten Eurer Mitstreiter müßt ihr auch noch auf die ganz speziellen Eigenheiten der Austragungsorte achten. Auf dem kahlen Planeten Malastare zum Beispiel dringt ständig Methangas an die Oberfläche, welches durch die Antriebe der Podracer entzündet werden kann. Hoch über Ord Ibanna treiben Trümmer aufgelassener Gasminenkolonien durch die Atmosphäre, und auf der Gefängniskolonie Oovo IV kann hin und wieder ein heftiger Asteroidenschauer für „steinstarke" Hindernisse sorgen.

Übung macht den... Jedi!

Die ersten beiden Rennen sind eigentlich noch locker zu schaffen. Danach aber kommt man mit „einfach drauflosfahren" nicht mehr weiter. Es empfiehlt sich, langsam vorzugehen und die Strecken genau zu sondieren. Nach und nach lernt Ihr die Schwierigkeiten kennen und könnt sie entsprechend umgehen. Zudem habt Ihr die Möglichkeit, Eure Podracer mit dem gewonnenen Preisgeld aufzutunen, um sie schneller, wendiger und widerstandsfähiger zu machen. Je nach Kontostand kauft Ihr Eure Teile im Shop des ausgefuchsten Händlers Watto oder Ihr versucht, auf dem Schrottplatz noch ein brauchbares Teil zu ergattern. Zusätzlich könnt Ihr auch Droiden kaufen, um Schäden an Euren Fahrzeugen auch während des Rennens zu reparieren. Ein gutes Droiden-Team ist der Schlüssel für eine gute Plazierung!

Beeindruckend, höchst beeindruckend!

Nicht nur spielerisch kann dieser Titel überzeugen, auch technisch präsentiert er sich sehr ordentlich: Die Strecken sind detailreich texturiert, und die Graphik ist auch im hektischsten Renngetümmel höchst flüssig. Je nachdem, in welchem Winkel die Sonne (mitunter auch: die Sonnen) über Euch steht, wird die Szene von gleißenden Lens-Flares überlagert, die aber im Optionsmenü auch ausgeschaltet werden können. Besonders viel Liebe zum Detail haben die Programmierer beim Design der Podracer bewiesen. Jede Schramme, jedes Emblem und jeder Kabelstrang ist genau zu erkennen. Das rasante Tempo geht übrigens auch nicht auf Kosten der Weitsicht, und die verschiedenen Menüs sind übersichtlich aufgebaut. Die Soundeffekte unterstützen die ohnehin schon recht dichte Atmosphäre, während die Musik den Star Wars-Fan endgültig in totale Euphorie verfallen läßt. Die heroischen Themen sorgen nicht nur bei Anhängern der Filme für wohlige Gänsehaut!

Zubehör ohne Ende

Das Spiel unterstützt jegliches Zubehör: Das Expansion Pak sorgt für hochauflösende Graphik, und das Rumble Pak vermittelt Euch den Eindruck, wie es ist, mit 600 Meilen in der Stunde an einer massiven Wand entlangzuschrammen. Alle erzielten Erfolge werden direkt am Modul abgespeichert. Natürlich könnt Ihr im Zweispielermodus auch gegen einen Freund antreten. Der Bildschirm wird hierfür horizontal geteilt, und Geschwindigkeitsverlust tritt auch hier niemals auf!

Fazit: Hinter Referenztiteln wie **Extreme G2** oder **Wipeout 64** braucht sich dieses Spiel nicht zu verstecken!

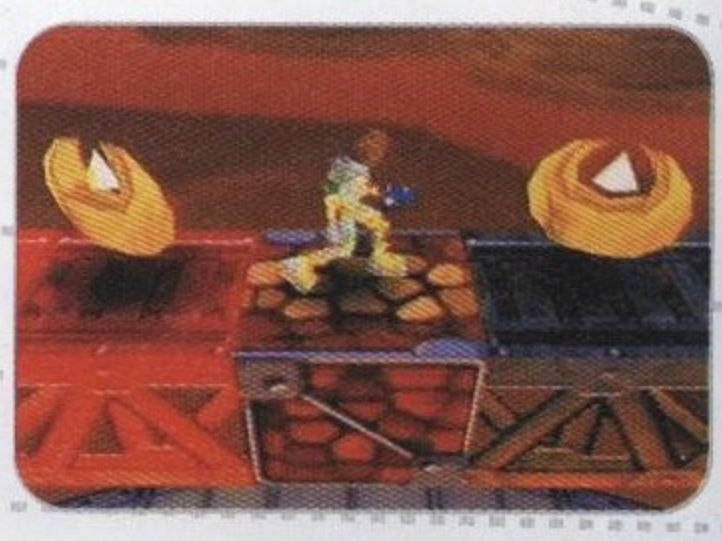
Fans des Star Wars-Kultes müssen sich noch ein paar Monate gedulden, bis der neue Film in den Kinos anläuft. Wer sich schon vorher an fulminanten Szenen ergötzen will, ist bei Nintendo genau an der richtigen Adresse: Am 10. Juni erscheint die Nintendo64-Special Edition bestehend aus dem Grundgerät, einem Controller und natürlich dem fantastischen *Star Wars*: Episode I Racer Game. Mögen die Macht und die Schnelligkeit mit Euch sein!

LODE RUNNER™ 3-D

DREIDIMENSIONALE GOLDSUCHE IM ALL

Ein Klassiker kehrt zurück – anspruchsvoller, umfangreicher und noch aufwendiger brennt Lode Runner 3D förmlich darauf, geraubtes Gold zurückzuholen. Der größenwahnsinnige Monk hat in Infogrames' Space Puzzle nämlich ganze Raumschiffladungen des wertvollen Metalls gestolen. Das Gold aber ist immens wichtig, damit die Kolonien der Hegemonialen Föderation überleben können. Ein Fall für die Lode Runner-Spezialeinheit... [tr]

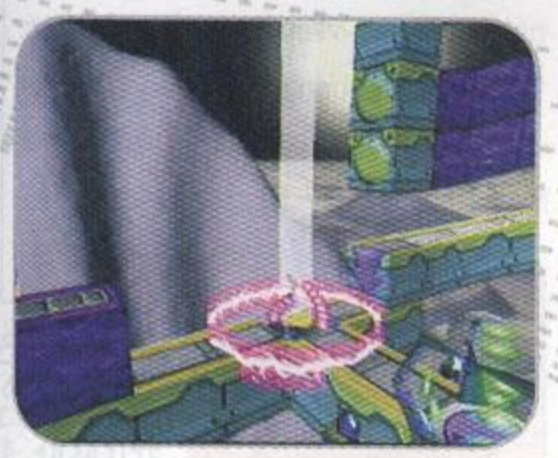
Was lange währte, wurde wahr: Bereits 1997 hatten die Entwickler von Big Bang verlauten lassen, für das Nintendo64 einen Nachfolger der dreidimensionalen Version des klassischen Puzzle-Games zu kreieren. Dieser Ankündigung folgten die Taten allerdings in eher moderatem Tempo. Doch nun ist es soweit, und **Lode Runner 3D** – bereits 1983 auf dem guten, alten C64 ein Renner – entfaltet sich in dreidimensionaler Blüte! Für die an den Tag gelegte Geduld werden wir jedoch mit einem ausgereiften und komplexen Spiel belohnt. Und die Mischung aus traditionellen Puzzles und High Tech-Grafiken wird **Lode Runner 3D** sicher noch mehr Fans bescheren!

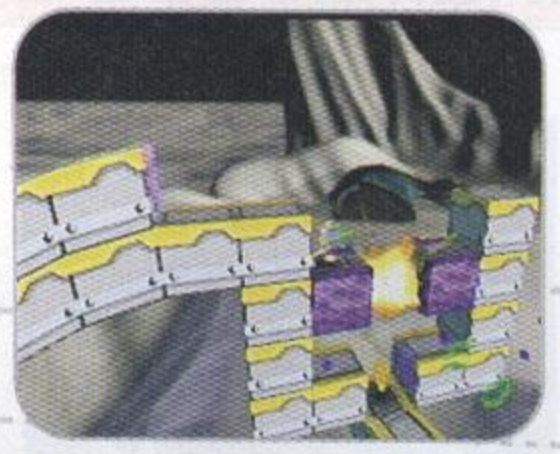


© 1983 Douglas E. Smith © 1999 Big Bang Software © 1999 Infogrames

RISIKOREICHE INFILTRATION

Monk, seines Zeichens durchgeknallter Herrscher von Pandora, operiert von versteckten Basen aus, um die Goldtransporte der Hegemonialen Föderation zu überfallen und deren lebenswichtiges Edelmetall zu rauben. Die Regierung der Föderation beauftragt die Geheimagenten des Lode Runner Intelligence Service, die





Stützpunkte der feindlichen Macht zu infiltrieren. Auf diesem Wege sollen sie bis zu Monk vorstoßen, um diesen zu beseitigen!

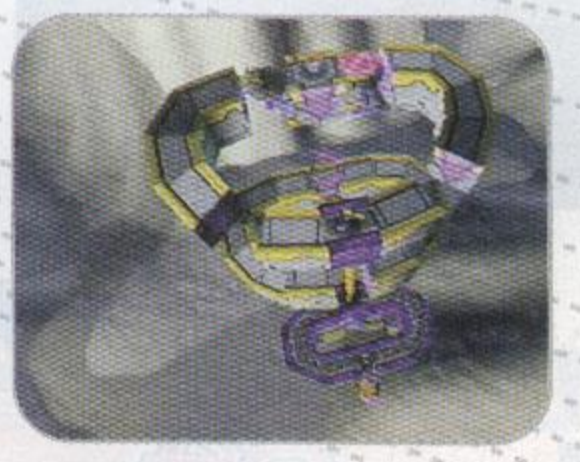
Euer Job ist es also, den Lode Runner-Agenten durch fünf Welten mit jeweils rund 20 Unter-Leveln zu steuern. Soviel Gold wie möglich zu sammeln, um von einem Gebiet ins andere Gebiet zu gelangen, ist aber keine einfache Aufgabe! Vielmehr geht es auch darum, sich den Weg durch die Level und über die verschiedenen Ebenen strategisch geschickt freizuschlagen. Nur so könnt Ihr alles Gold sowie den Zugang zum folgenden Areal erreichen.

WELTEN UND WAFFEN

Neben den bereits erwähnten 5 Welten (sprich: Planeten) gibt es in **Lode Runner 3D** übrigens auch

eine versteckte Welt mit zusätzlichen Leveln. Und überall wuseln die Vasallen des üblen Monk herum, die es Euch erheblich erschweren, das güldene Gut einzusammeln. Oberhalb der Planeten des feindlichen Systems schweben die Plattform-Konstruktionen, die Ihr erforschen müßt. Bevor ihr dies tut, solltet Ihr gut überlegen, damit Ihr den strategisch besten Weg findet. Die Entwickler haben für die Kamera eine Standardperspektive gewählt, die einen optimalen Blick gewährt. Dennoch lassen sich mit den C-Knöpfen auch andere Perspektiven einstellen.

Selbstverständlich seid Ihr nicht ohne Waffen und Gerät unterwegs, und innerhalb der Welten könnt Ihr z. B. den Helix Lift benutzen, um zwischen den Levels zu wechseln. Mit dem Shuttle Disk begebt Ihr Euch in die Lüfte, mit dem Snow Maker könnt Ihr Schneeplatten entstehen lassen, die Euch das Überqueren von Abgründen ermöglichen, und so weiter. Zu den Waffen zählen unter anderem Bomben, Plasma Launcher oder der Bit Launcher.

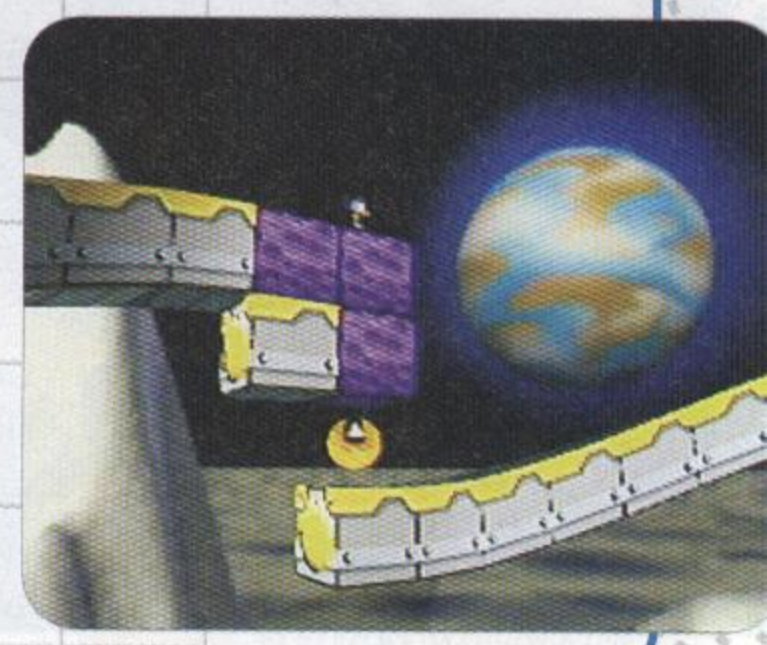


DER PUZZLE-KLASSIKER

Loderunner-Mastermind: Doug E. Smith

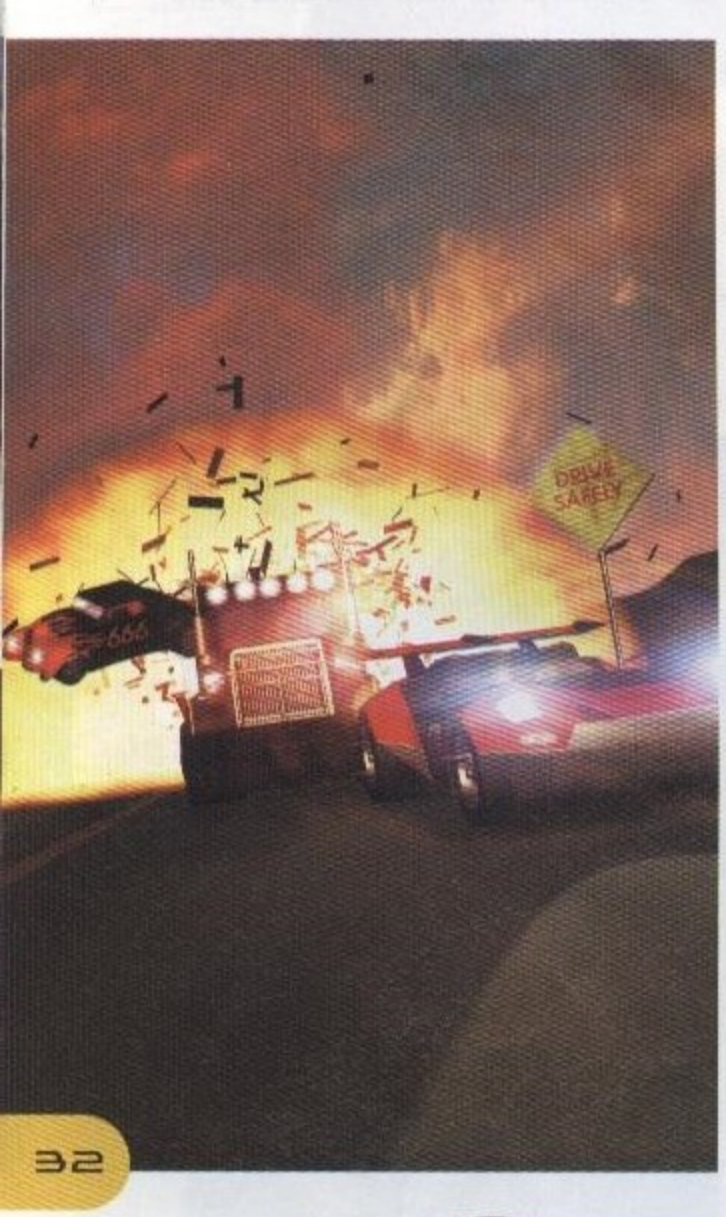
Doug E. Smith gehört zu den Veteranen der Video- und Computerspiele. Bereits 1983 erfand er „Loderunner" – es war das erste Spiel, das er selbst für einen Home Computer kreierte. Neben etlichen Versionen des Puzzles für Home Computer und PCs sowie andere Konsolen erschien Loderunner auch für das Nintendo Entertainment System und den Game Boy (allerdings nicht in Deutschland). Kein Wunder, daß der Erfinder dieses Klassikers ein prüfendes Auge auf die Weiterentwicklung seines „Babys" für das Nintendo64 gehabt hat!

Smith hatte im übrigen ebenfalls maßgeblich zur Entwicklung von **Secret of Evermore**, einem der schönsten Rollenspiel-Abenteuer für das SNES, beigetragen, da er zum damaligen Zeitpunkt Vizepräsident von Square/USA war.



CARMAGEDDON 64™

BREMSLOSE AUTO-ACTION!



Die Konsole ist das nächste Ziel, das die Entwickler von SCI im Blick haben: Der PC-Erfolg Carmageddon wird derzeit für das Nintendo64 umgerüstet und aufgetuned! Nun stehen also auch hier die gepanzerten Rennfahrzeuge bereit, um durch von Zombies und anderen Kreaturen bevölkerte Städte zu rasen und die Menschheit vor dem Abschaum der Unterwelt zu retten. Damit es noch etwas leichter wird, dies mit Erfolg zu tun, lassen sich die Features sämtlicher Fahrzeuge verändern und verbessern.

Die auf dem PC-Spiel Carmageddon 2 basierende Nintendo64-Version wartet im Arcade-Modus mit 35 Überrenn-Strecken auf. Hinzu kommen zehn verschiedene Charaktere und Umgebungen, in denen die Rennen stattfinden. Übrigens bestehen diese Umgebungen aus „interaktiven Elementen", denn auch sie können beim urbanen Crash Racing zerstört werden. Besonders spannend und spaßig wird dieser „Überfahrer" aber, wenn man im 2-Spieler-Modus gemeinsam auf die Jagd nach den Zombies geht und dabei ganz nebenbei im Wettstreit die höchste Kolissionsfrequenz erreichen möchte!

© 1997-99 SCI (Sales Curve Interactive)

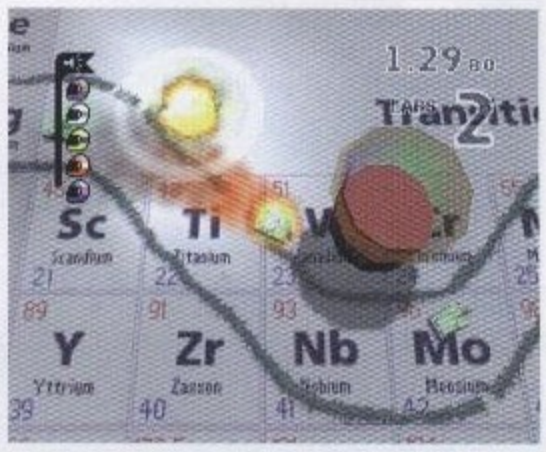
CHECKBOARD

- GENRE▸ Action Racing
- MBIT▸ 256
- SPIELER▸ 4
- RUMBLE PAK/EXPANSION PAK▸ Ja
- SPEICHER▸ Controller Pak
- HERSTELLER▸ SCI
- VERTRIEB▸ Acclaim

MICRO MACHINES 64 TURBO

DIE KÜCHE ALS HIGHSPEEDZONE

Auch für die Adaption des beliebten Fun-Rennspiels auf dem Nintendo64 wurde die übersichtliche Vogelperspektive beibehalten. Ebenso steht eine große Zahl außergewöhnlicher und dennoch quasi „alltäglicher" Rennstrecken für's schräge Szenario in der 3D-Version zur Verfügung: Da wird auf Billard- und Labortischen genauso Gas gegeben wie im Wohnzimmer oder in der Küche. Weiterhin haben in der 3D-Version wieder bis zu acht Spieler die Chance, an den diversen Rennen teilzunehmen, wobei sich immer zwei Spieler je einen Controller teilen. Das ist die wahre Multiplayer-Herausforderung!



© 1999 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited

Aber auch dem Einzelspieler bietet **Micro Machines 64 Turbo** jede Menge Abwechslung. Es stehen immerhin insgesamt fünf verschiedene Modi zur Auswahl. Im Challenge-Modus zum Beispiel gilt es, mindestens den zweiten Platz zu erreichen, um die Zulassung für das Rennen auf der nächsten Strecke zu erhalten.

Kurz: Dieses Spiel verspricht endloses Fun Racing in allen Variationen!

CHECKBOARD

- GENRE▸ Fun Racing
- MBIT▸ 256
- SPIELER▸ 8
- RUMBLE PAK/EXPANSION PAK▸ Ja
- SPEICHER▸ Controller Pak
- HERSTELLER▸ Codemasters
- VERTRIEB▸ Konami

DUKE NUKEM ZERO HOUR™

DER BLONDE KANN'S...

Wo steckt der Held, der die Welt retten kann? Wer nimmt es mit den fiesesten Aliens auf? Der Retter steckt im Nintendo64, und sein Name ist fast schon Legende: Duke Nukem!

Die Entwickler haben für dieses Spiel dem Adventure-Prinzip Vorrang gegeben. So ist also aus **Duke Nukem: Zero Hour** ein spannendes Action Adventure geworden, bei dem nicht nur schnelle Reaktionen und Zielsicherheit gefragt sind, sondern bei dem es auch auf das Hirn ankommt. In den verschiedenen Leveln muß der Hüne eine ganze Reihe verschiedener Aufgaben lösen, damit er die jeweilige Mission erfolgreich beendet. (Damit ist dieses Spiel dem Strategie-Adventure **Mission: Impossible** nicht unähnlich.)

Das Komplott der Außerirdischen ist diesmal besonders perfide: Indem sie die Vergangenheit beeinflussen und die Vorfahren des Helden aus dem Weg räumen, wollen sie erreichen, daß es auch in Gegenwart und Zukunft keinen Duke Nukem gibt und geben wird. So müßt Ihr also zusammen mit dem sonnenbebrillten Blonden unter anderem in den Wilden Westen und ins viktorianische London reisen, um den Plan der Aliens zu vereiteln!

Wogegen anderen Duke Nukem-Spielen zumeist die PC-Version zur Grundlage diente, wurde **Duke Nukem: Zero Hour** im übrigen exklusiv für das Nintendo64 entwickelt!

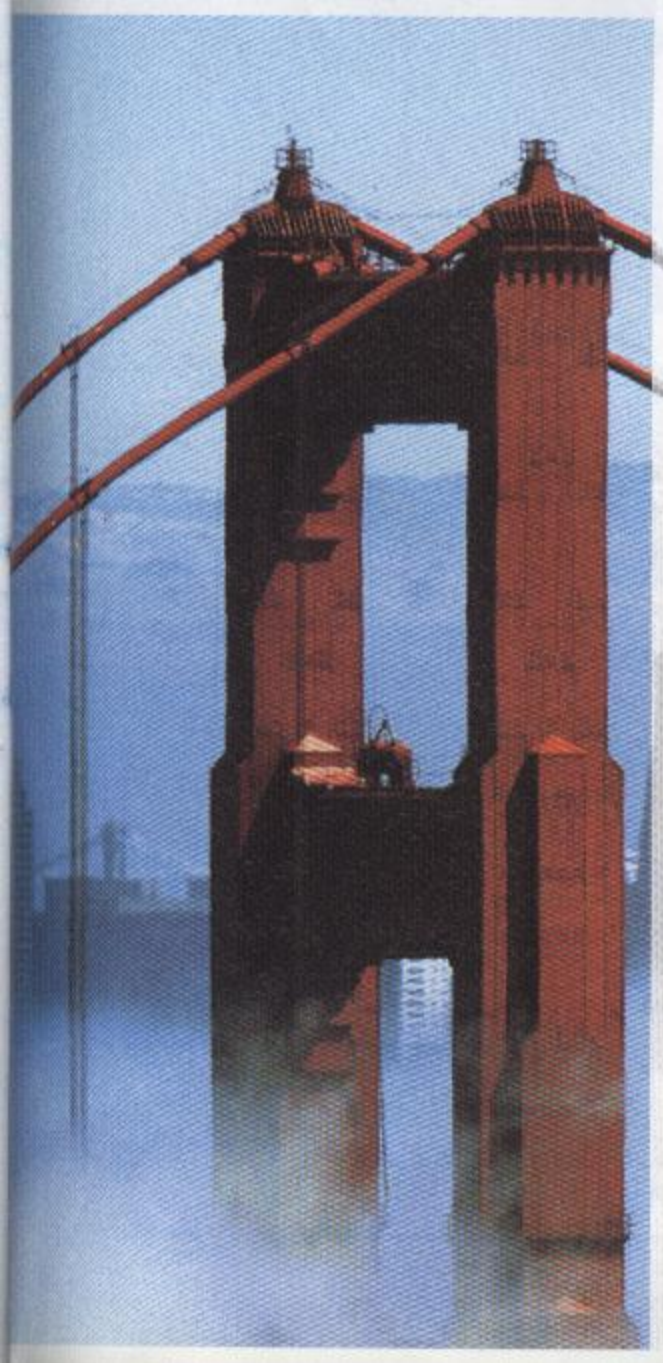
CHECKBOARD

GENRE▸ Action Adventure
MBIT▸ 256
SPIELER▸ 4
RUMBLE PAK/EXPANSION PAK▸ Ja
SPEICHER▸ Controller Pak
HERSTELLER▸ GT Interactive
VERTRIEB▸ GT Interactive

California

SPEED™

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER



Wer immer schon mal davon geträumt hat, mit 150 Sachen durch die Innenstadt von San Francisco zu fliegen, der wird an diesem Spiel seine wahre Freude haben: Man hebt wirklich ab, wenn man über die Hügel der Stadt donnert! Viele spaßige Details, wie zum Beispiel ein Turbo-Golfkarren, zeigen außerdem, daß es bei diesem Spiel mehr um Fun als um Authentizität geht. Und wenn man erst mal durch den Golden Gate Park fährt und dabei vom Fußweg abkommt, wird der Spaß durch das Rumble Pak noch wilder.

Gelegentlich mag der Gegenverkehr allzu hochfliegenden Rennfahrerträumen einen Strich durch die Rechnung machen. Aber dafür fliegen einem die Bäume auf dem Mittelstreifen ohne großen Widerstand um die Ohren. Ein weiteres Schmankerl dieser außergewöhnlichen Rennsimulation sind die Sounds, die den 11 Strecken erst die richtige Atmosphäre geben.

Fazit: Ein Racing-Spaß der eher heiteren Sorte. Und wer würde überhaupt „Nein" sagen, wenn man ihm anbietet, mit Höllenspaß und Höllentempo durch eine der schönsten Städte der USA zu rasen? Eben!

CHECKBOARD

GENRE▸ Fun Racing
MBIT▸ 128
SPIELER▸ 2
RUMBLE PAK▸ Ja
SPEICHER▸ Controller Pak
HERSTELLER▸ GT Interactive
VERTRIEB▸ GT Interactive

© 1999 GTI

area 64

TONIC TROUBLE™

GROSSES SAFT-SCHLAMASSEL

HERSTELLER/VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Schon eine verschüttete Cola auf der neuen Couch kann einem viel Ärger einbringen. Doch noch schlimmer wird es, wenn man Ed heißt und schussligerweise ein mysteriöses Gebräu aus seinem Raumschiff auf den blauen Planeten fallen läßt – Gemüse mutiert, Getier spielt verrückt... Der Protagonist Ed, der den ganzen Schlamassel verursacht hat, versucht daher mit aller Kraft, das angerichtete Chaos wieder in den Griff zu kriegen.

10 grafisch brillante Welten warten auf Ed, um von ihm erforscht zu werden. Finsterling Grogh allerdings, dem das Chaos ganz gut in den Kram paßt, versucht, Eds Erfolg zu vereiteln. Durch eine ausgeklügelte „künstliche Intelligenz" und weitere spezielle Ubisoft-Entwicklungen führen Grogh sowie die 40 Nebencharaktere und Gegner quasi ein Eigenleben, und die Rettung der Welt wird so zum ausgesprochen harten Kampf!

GEX 64 ENTER THE GECKO™

GEX'N'GAGS

HERSTELLER/VERTRIEB ▸ GT INTERACTIVE

Film und Fernsehen – das sind die Welten von Gex, dem schwanzschlagenden Gecko aus der Softwareschmiede von Crystal Dynamics. Wer gut aufpaßt, der wird unzählige Anspielungen auf bekannte Fernsehserien oder Kinofilme entdecken. Übrigens wurde speziell für die Nintendo64-

Version ein Titanic-Level programmiert. Auf der Jagd durch die einzelnen Level müßt Ihr so viele Fernbedienungen wie möglich sammeln.

Außerdem gibt es versteckte Items, die natürlich voll zum Thema des Levels passen. Habt Ihr alle gefunden, erhält der Gecko eine Extra-Fernbedienung. Die ist nämlich wichtig, um in die vier Bonus-Zonen zu gelangen.

Kleiner Gag am Rande: Wer zu lange zögert, zusammen mit Gex ans Erkunden der Level zu gehen, dem haut der grüne Held mit der flinken Zunge einen reichlich zynischen Spruch um die Ohren!

RACING SIMULATION 2

WER BREMST, VERLIERT...

HERSTELLER/VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Bei dieser Renn-Simulation bleibt kein Wunsch eines Hobby-Rennpiloten unerfüllt: Auf insgesamt 17 Rennstrecken darf er sich und seinen Gegnern die eigenen Rennfahrerqualitäten beweisen. Aber auch die Bastler erleben in diesem Spiel ihre Sternstunden, denn im umfangreichen Editor-Menü kann man Wagen, Strecke oder Fahrer individuell verändern. (Diese Einstellungen können jetzt sogar während des Rennens vorgenommen werden.) Eine Besonderheit stellt außerdem der Karriere-Modus dar, in dem man als junger Fahrer bei einem kleinen Rennstall anfängt, um sich dann durch Talent und Tempo bis an die Weltspitze vorzukämpfen – eine große Herausforderung in einer authentischen Formel 1-Simulation...

ALL STAR TENNIS '99

WIMBLEDON FÜR ALLE

HERSTELLER/VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Fast glaubt man, den heiligen Rasen von Wimbledon riechen zu können, so authentisch wirkt dieser Platz in der langersehnten Tennis-Simulation für das Nintendo64! Ebenso authentisch sind die drei anderen Grand Slam-Courts sowie jene in Japan, Italien und Saudi-Arabien. Ein weiterer, fiktiver Tennisplatz, auf dem man die Bälle schlagen darf, steht ebenfalls zur Verfügung.

Ohnedies wurde großer Wert auf möglichst viel Realitätsnähe gelegt: Die Entwickler haben nämlich neben authentischen Courts acht Weltranglistenspieler ins Spiel programmiert, deren spezielle Spieltechniken durch Motion Capturing auch auf ihre virtuellen Doubles übertragen werden konnten. Weiterhin gibt es noch zwei Spieler, die man

editieren, d.h. nach eigenem Geschmack mit speziellen Fähigkeiten ausstatten kann. Also auf, der Weg nach Wimbledon steht offen!

...NICKS WAGEN ÜBERSCHLÄGT SICH UND – OH MEIN GOTT – NICK WIRD HERAUS-GESCHLEUDERT!!!

N-GANG

KREEEEEEE

VROOOOOOM

CRASH

RAAAAAG

VOLLGUMMI

dangerfreak

GLIMMSTENGEL

Extrem

SCHWARZER TURM

WRROOOO

FIEP FIEP FIEP

DAS PHANTOM DER PISTE

FIEP FIEP FIEP

PFUUUH! SCHWEIN GEHABT, WAR NUR EIN TRAUM!

ICH HAB WOHL GESTERN ZUVIEL F1 WORLD GRAND PRIX II GESPIELT...

SOWAS WIRD MIR IM ECHTEN LEBEN ZUM GLÜCK NIE PASSIEREN...

...ODER ES HAT WAS MIT DEM *BENEFIZ-RENNEN* AM *VAILLANT-RING* ZU TUN... DIE GANZE STADT REDET DAVON, WEIL *MORITZ SCHUH-PLATTLER*, DER CHAMPION, KOMMT.

UPS, ICH MUSS MICH BEEILEN, SONST KOMM' ICH NOCH ZU SPÄT ZUR REDAKTIONSSITZUNG DER SCHÜLER-ZEITUNG.

FIEP FIEP FIEP

WIR MACHEN EINEN BERICHT ÜBER DAS BENEFIZ-RENNEN. ICH INTERVIEWE DEN MORITZ SCHUHPLATTLER UND BIG B. STEUERT DIE FOTOS BEI. WO IST ER ÜBERHAUPT?

SCOOLS OUT!

BIG B.!! WIE SÜÜÜSS!

DIE ERDE

ICH MUSS DEN DRUCKER AUF PHOTO UMSTELLEN.

HAR HAR HAR

..UND UNSER POLITISCHER ANSPRUCH?!

Achno...

OH, äh, TACH, HERR DIREKTOR...

...WIR BESPRECHEN GERADE DAS NÄCHSTE TITELTHEMA DER »SCOOLS OUT!«.

ICH HABE GEHÖRT, WAS IHR PLANT. **HA!** VERGESST ES! EIN INTERVIEW MIT SCHUH-PLATTLER BEKOMMT IHR NIE! :: **HAR HAR HAR** ::

...UND SCHNEID' DIR MAL DIE HAARE!

VIELEN DANK FÜR DIE FREUNDLICHE UNTERSTÜTZUNG, HERR DIREKTOR!

...ABER LEIDER HAT SCHRÖDER RECHT: AN DEN CHAMP KOMMEN WIR NICHT RAN!...

HAR HAR HAR

ICH HAB' DA SCHON SO 'NE IDEE...

DA WÄR ICH MIR NICHT SO SICHER, TONI. WER NICHTS WAGT...

Nintendo

DAS WAR JA EINFACHER ALS ICH DACHTE, HIER IN DIE BOXEN ZU KOMMEN! MIT DEM ROTEN OVERALL HÄLT MICH JEDER FÜR EINEN VOM TEAM.

WO B. NUR BLEIBT? DIE AUFWÄRMRUNDEN LAUFEN SCHON!

VROOOOOOO

WRRROOOOOMM

KART

KEROSIN

UND DAS WAR ER, LIEBE MOTORSPORT-FREUNDE, DER START ZU UNSEREM DIESJÄHRIGEN BENEFIZRENNEN MIT AKTUELLEN UND HISTORISCHEN RENNWAGEN UND FAHRERN.

MORITZ SCHUHPLATTLER VERTEIDIGT SEINE POLE-POSITION UND LEGT GLEICH ZU BEGINN DES RENNENS EIN WAHNWITZIGES TEMPO VOR. DICHT GEFOLGT VON WALTER PANNELOWSKI...

DIPPERZ
ORTHOPÄDISCHE INSTRUMENTE
SCHWARZER TURM
SCHWARZER TURM
WE ♥ MORIT
METZGEREI FRÖHLICH
BROOOOM
WROOOOO
FLASH
Eisenfresser
VROOOOM

=HÄHÄ= UND ICH WEISS AUCH, WARUM ER ES SO EILIG HAT! ZUM GLÜCK ARBEITET MEINE ERNA IN DER KÜCHE SEINES HOTELS...

...SPECK IN MOTORÖL, FROSTSCHUTZ IM O-SAFT UND BREMSFLÜSSIGKEIT IM KAFFEE ...

JA, DAS REGT DIE VERDAUUNG AN, DA JUBELN DIE GEDÄRME...

BOX
TOILETTE
SPRIT
SCHWARZER TURM
SQUEEEEEE
...DA WILL DER HINTERN AN DIE SONNE! =HÄHÄHÄ= UND AB IN DIE BOX, CHAMPION! SEHR SCHÖN!!!
VROOOOM

37

PLATZ DA! BENZIN FÜR 5 RUNDEN!
HECKSPOILER 25°
REIFENDRUCK?
VERGASER NEU EINSTELLEN... HOP!
WER WOLLTE DIE ROTE WURST MIT EXTRA SENF?
ICH, HIER!
SOLL ICH SCHEIBEN PUTZEN, CHEF? NUR 5 MARK..
JESSAS! JETZT ABER HIGHSPEED...
Eisenfresser
SCHWARZER TURM
FEDER VIEH
REIFEN-TEMPERATUR IST O.K.!
FRONTSPOILER 23°
SCHLAPPEN WEICH!

DAS IST JA DER CHAMP! DAS IST **DIE** GELEGENHEIT!

ÄH, HERR SCHUH-PLATTLER, EINE FRAGE...

KEINE ZEIT, BUB! DA, HALT MAL...

ICH... öh... GERN!

COOOOL...!

DER HELM DES CHAMPIONS! OB DER MIR PASST?

MENSCH, MORITZ, WILLST DU, DASS DIE RENTNER GEWINNEN?! DRAUSSEN LÄUFT DAS RENNEN, UND DU HÄNGST VOR DEM KLO RUM!!

HEE!?

JETZT ABER HURTIG!

MOMENT MAL!...

LOS, REIN MIT DIR, CHAMP!

NEIN! NICHT! ICH...

LOS JETZT, MORITZ, GIB GAS! STOFF, MANN, HOPP! DALLI, ANDALE, PRESTO, TEMPO! NUN FAHR SCHON LOS, DU DEPP!!!

O-GOTT, O-GOTT-O-GOTT- DAS DAUERT!

DAS IST MEINE CHANCE ICH SPRING AUF DEN WAGEN, SURF MIT UND BIN HAUTNAH DRAN! DAS WERDEN MEGACOOLE ACTION-FOTOS...!

NA GUT, WENN IHR UNBEDINGT WOLLT... DANN VERSUCH ICH'S HALT.

OH-OH! OB DIE IDEE WIRKLICH SO GUT WAR? HIER ZIEHT'S JA WIE HECHT-SUPPE! EGAL - ZU SPÄT! ICH STELL AUF DAUERFOTO!

VROOOOO.

GAAAAAANZ RUHIG, NICK, ALTER JUNGE! BEI DER NÄCHSTEN AUSFAHRT FÄHRST DU RAUS UND ALLES WIRD WIEDER GUT.

VROOOOOOOOO VRROOOOOOOO

JA WAS DENN?! SCHUHPLATTLER IST WIEDER IM RENNEN?!! NA WARTE, CHAMPIGNON!

BRAOM

ABER HALLO! DER OPPA RAMMT UNS!!

NIMM DAS, JUNGCHEN!?

BROOOOOOOOO

WENG!

HÄ? DA HÄNGT DOCH WAS AM WAGEN...

SIEHT AUS WIE...

JAA! GUT SO, WALTER!

BIG B.!

NICK?!

B.?!

DAS WAR UNFAIR! ZEIG'S IHM, CHAMP!... ...HE - DAS BÄRTCHEN KENN ICH DOCH...

ICH FASS' ES NICHT: **NICK UND B.B.!**

...UND PANNELOWSKI GREIFT WEITER AN!

KEINE PANIK, NICK! DIE MUMIE HÄNGEN WIR AB! ZUM GLÜCK WEISS ICH, WIE MAN MOPEDS FRISIERT.

NICHT, B.! MACH KEIN...

DER LUFTFILTER MUSS AB. DAS DA ISSER... GLAUB ICH...

BATZ!

...MIST!

PRÖT SPOTZ SCHREDDER BANG

ICH WAR MIR SICHER MIT DEM LUFTFILTER, NICK...

VROOOOOOM

PUH, GESCHAFFT! WIR SIND WIEDER IN DER BOX.

BROCAR

FEDER VIEH

RUMPEL

JETZT ABER NIX WIE RAUS HIER! IN DEM QUALM SIEHT UNS ZUM GLÜCK KEINER.

NERV NICH, ALTER!

HE, BUB, WO IST MEIN HELM? ...UND WAS IST DENN HIER LOS?!

OJE, ICH GLAUB', ICH MUSS NOCHMAL...

LEUTE, LEUTE, LEUTE! ICH GLAUB', DAS GLAUBT UNS KEINER. ABER DAS IST VIELLEICHT AUCH BESSER SO...

B. IST SO SÜÜÜSS!

STIMMT. SO'N RENNWAGEN IST SCHLIESSLICH NICHT GERADE BILLIG.

GELL, BIG B.?!!

WAS ZUM GEIER IST DAS ???

SCOOLS OUT!
SCHÜLERZEITUNG

RENTNER GEWINNT RENNEN!

SIEGER DES BENEFIZRENNENS AUF DEM VAILLANT-RINGWURDE WALTER PANNELOWSKI, DER IN DEN 30 er JAHREN IN EINIGE MYSTERIÖSE RENNUNFÄLLE VERWICKELT WAR. ER NANNTE SICH DAMALS "DAS PHANTOM DER PISTE" BERICHT AUF SEITE 3

GANG GIBT GUMMI!

NICK TESTET FORMEL 1 WAGEN: "SKATEN IST COOLER UND RADELN AUCH!" TESTBERICHT UND MEGACOOLE ACTIONFOTOS AUF SEITE 4

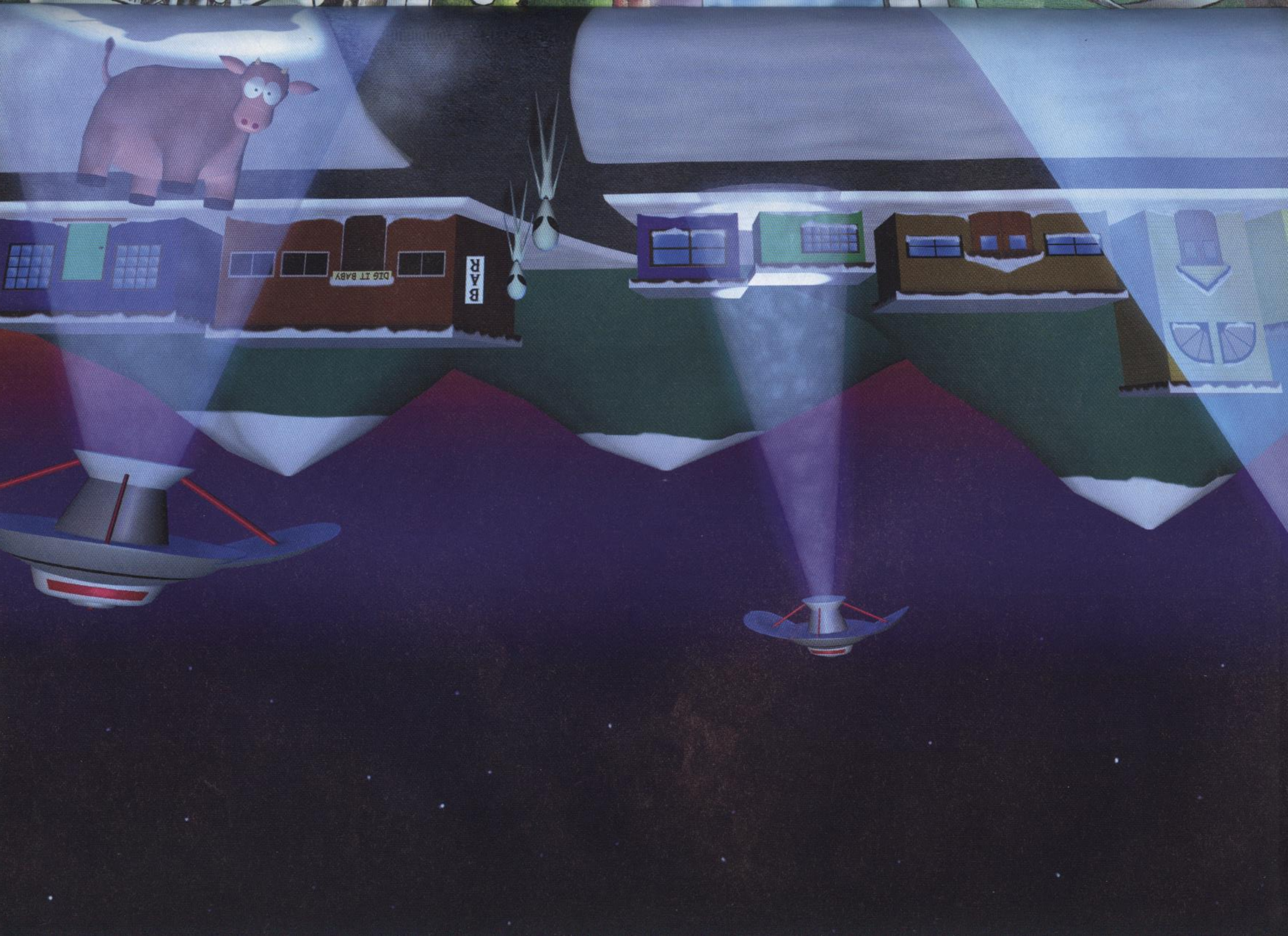
CHAMPION BRAUCHT PAUSE

MORITZ SCHUHPLATTLER ERHOLT SICH IM DIPPERZ-SANATORIUM.

AUSSERDEM:
VIP'S TECHNO ECKE: SO MANIPULIERST DU DEINEN GAME BOY! SEITE 8
HELGA'S ROMANTISCHE VERSE SEITE 9
COMICS VON OISI LETZTE SEITE

GNOG

GAME BOY printer


DIG IT BABY
BAR

Conker's™*
pocket tales

SOUTH
PARK
TM

portable power

Super Mario Bros. Deluxe
Seite 46

F-1 World Grand Prix
Seite 50

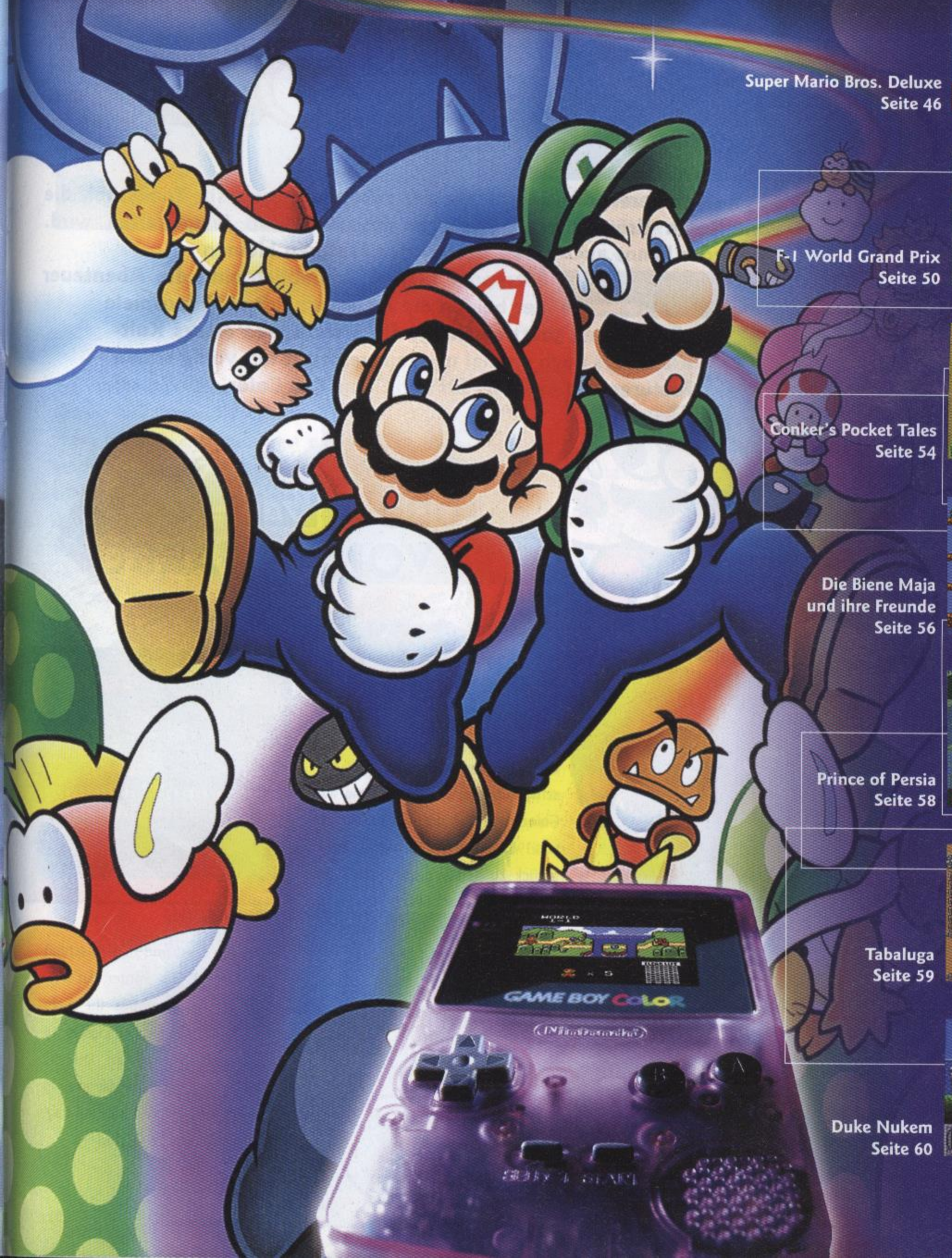
Conker's Pocket Tales
Seite 54

Die Biene Maja
und ihre Freunde
Seite 56

Prince of Persia
Seite 58

Tabaluga
Seite 59

Duke Nukem
Seite 60

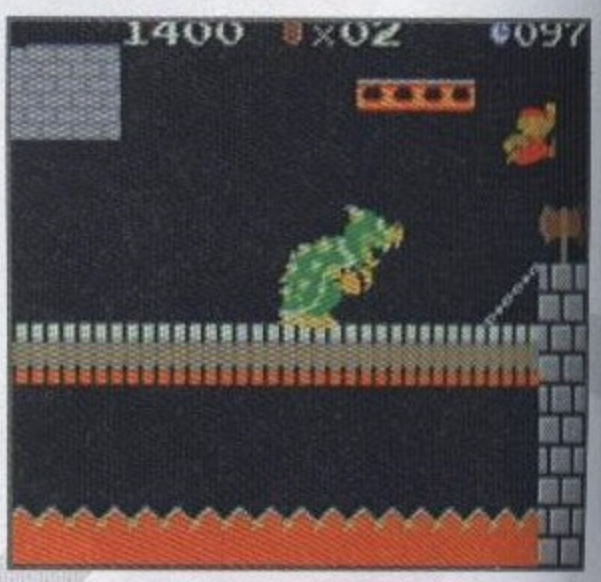


PORTABLE

SUPER MARIO BROS.™ Deluxe

Jeder kennt die Geschichte der schönen Prinzessin Toadstool, die vom fiesen Krötenkönig Bowser in dessen Schloß festgehalten wird. Und jeder kennt auch ihren Retter, den tapferen kleinen Klempner Mario! Schließlich sind die Abenteuer der beiden die meistverkauften Videospiele aller Zeiten. Jetzt erscheint die Erstausgabe dieses Kult-Klassikers noch einmal neu, ausgestattet mit völlig neuen Features und exklusiv für den Game Boy Color. [nics]

1000 PILZE – VOLL IN FARBE

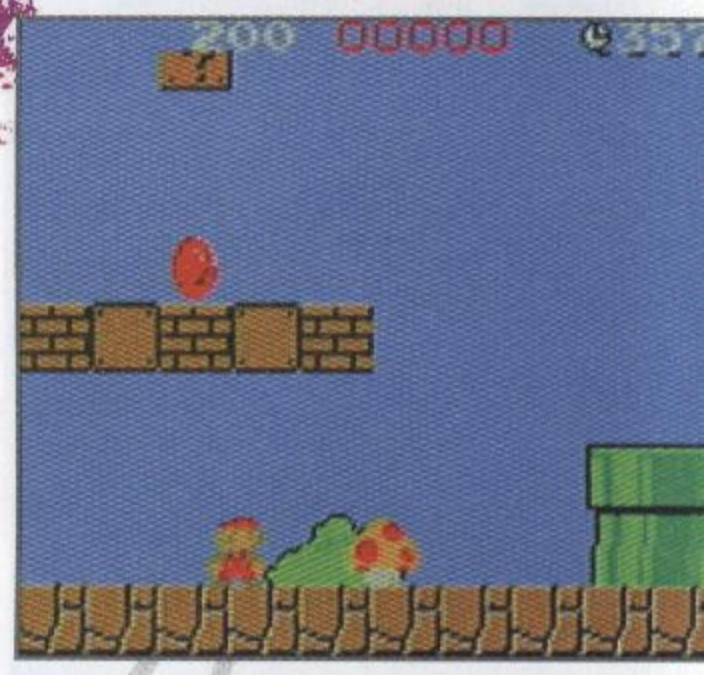


Seit mittlerweile 15 Jahren gilt es, Gumbas zu zerstampfen, Koopas zu kicken und die Prinzessin aus den ungewaschenen Klauen des Erzbösewichts Bowser zu befreien. Mit diesem neuen Spiel für den Game Boy Color, das auf der Originalversion von 1985 basiert, geht es noch einmal zurück zu den Wurzeln von Super Mario, dem bekanntesten Videospielhelden aller Zeiten. Mario legt sich erstmals exklusiv auf dem Game Boy Color ins Zeug. Und da das Handheld-Modul ordentlich Speicherkapazität bietet, steht auch noch haufenweise Platz für neue Features, zusätzliche Level und den Anschluß an den Game Boy Printer zur Verfügung. Insgesamt müßt Ihr mehr als 70 Level meistern (inklusive 16 komplett neuer Level im Stil der 1985er Ur-Version). Und das alles in hervorragender Farbqualität und tragbar auf dem Game Boy Color!

TM and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 1985, 1999 Nintendo.

YOSHI-EIER IM SCHWAMMERLLAND

Herausforderungen der besonderen Art warten im Challenge-Modus. Nicht genug, daß Ihr Euch den diversen Kreaturen wie Piranha-Pflanzen, Hammer-Brüdern und Cheep-Cheeps erwehren müßt, die Ihr schon in der Originalversion besiegt glaubtet. Nein, hier warten pro Level auch noch fünf – teilweise heimtückisch versteckte – Münzen und ein Yoshi-Ei darauf, vom tapferen kleinen Klempner entdeckt und eingesammelt zu werden. Der eingespeicherte Highscore zeigt Eure maximale Punktzahl an, und die Spielstände können via Game Link-Kabel sogar mit denen eines Freundes kombiniert werden!



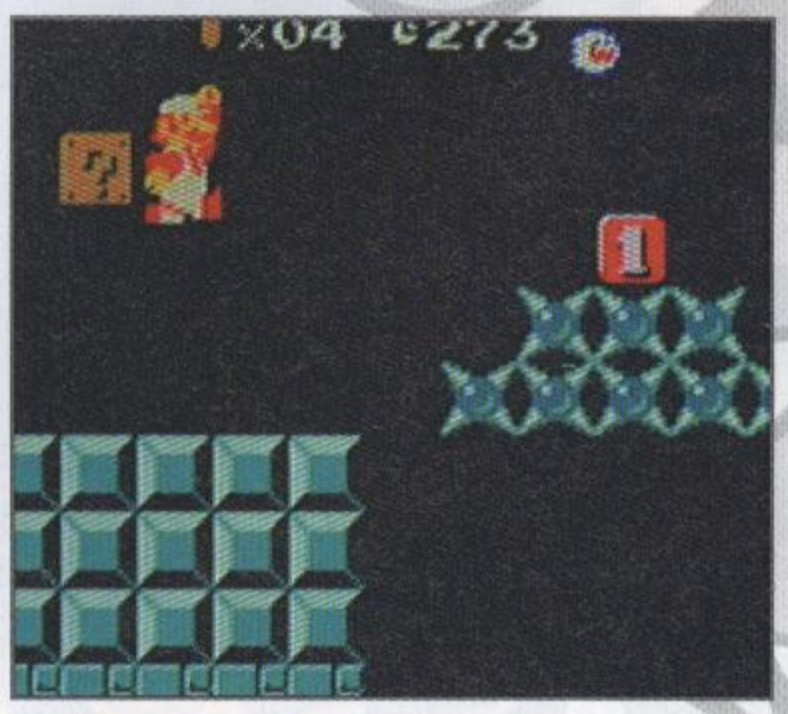
WETTRENNEN MIT LUIGI

Wer solch große Ziele wie die Rettung einer wunderschönen Prinzessin hat, kann einen Freund gut gebrauchen. Und den hat Mario in seinem Bruder Luigi. Im VS Game, dem Mehrspielermodus von **Super Mario Bros. Deluxe**, messen sich

Mario und Luigi in einem gnadenlosen Wettkampf miteinander. Laßt Euch via Game Link-Kabel durch acht verschiedene Level jagen! Diese Jagd wird durch hinterhältige Fallen noch spannender! Da sind z.B. die Stachelblöcke, die für drei Sekunden den Weg frei geben, um dann wieder, für drei weitere wertvolle Sekunden, zu gefährlichen Hindernissen zu werden.

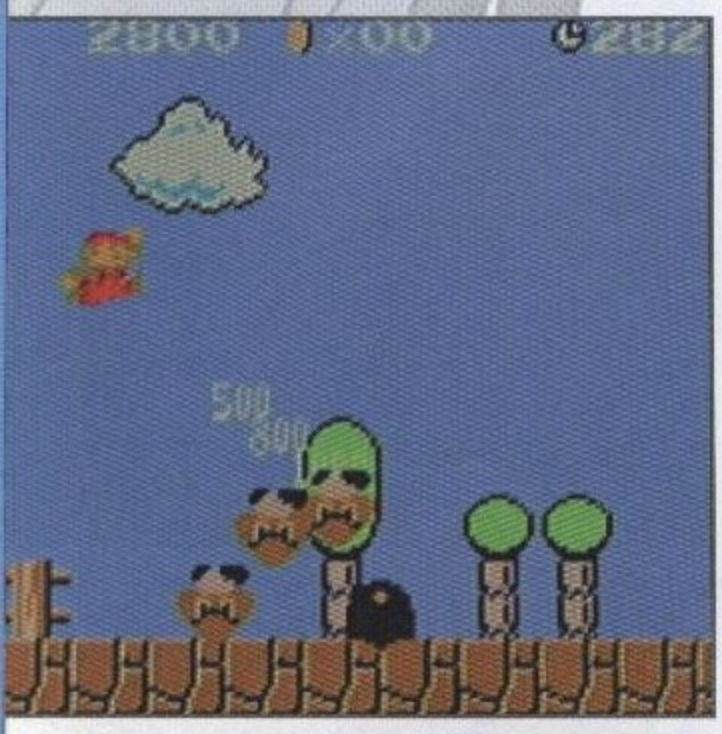
BUU HUU ENTTARNT SICH

Ihr solltet Euren Auswahl-Bildschirm genauer im Auge behalten, denn wenn Ihr einige Level im Original 1985er Spiel hinter Euch gebracht habt, könnt Ihr hier einen alten Bekannten aus **Super Mario Bros. 3** entdecken: das bösartige Gespenst Buu Huu. Dieses Charakter-Icon entpuppt sich als eigener Spielmodus, in dem Ihr das VS Game auch alleine spielen könnt. Buu Huu hetzt Euch durch die acht Level, wobei er gegen Ende jedes Levels immer schneller wird. Das macht ihn zum idealen Trainingspartner für Herausforderungsmatches!



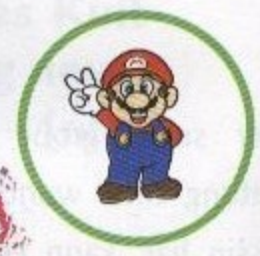
portable

ERFOLGREICHE KLEMPNER VERDIENEN EINE BELOHNUNG



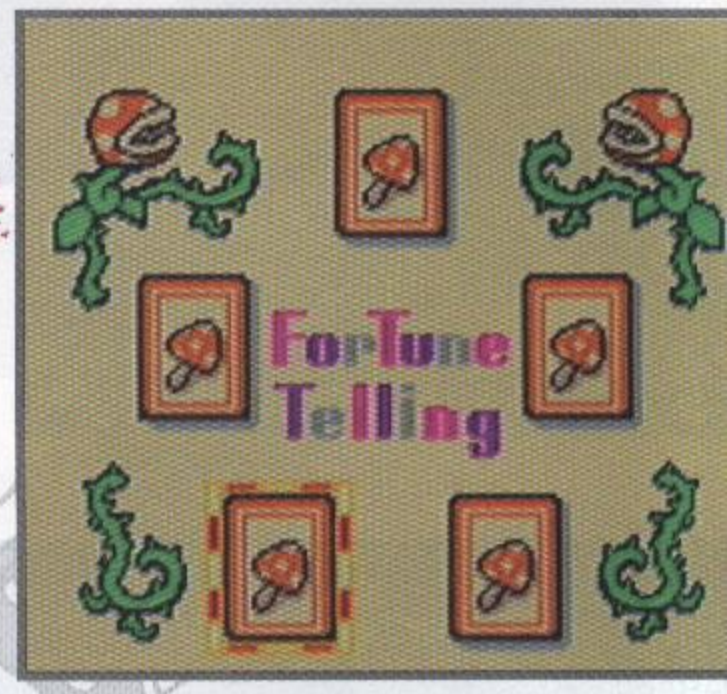
Wer eingekesselt zwischen Gumbas steht, gerade auf einem Stachelblock seine Feuerbälle eingebüßt hat und mit einem gewagten Sprung alle drei Gegner gleichzeitig zerstampfen konnte, möchte seinen neuen Highscore natürlich auch sichern. Die Rangliste, die Ihr mit dem Records-Icon aufrufen könnt, ist bestens geeignet, einige Minuten Entspannung zu bringen sowie den Adrenalinspiegel wieder zu senken. Und da **Super Mario Bros. Deluxe** ein Game Boy Color-Spiel ist, könnt ihr aus vier verschiedenen Farben wählen, in denen Ihr Eure Buchstabenkombinationen ablegen möchtet. Um Eure Highscores mit denen Eurer Freunde zu vergleichen, könnt Ihr mit Hilfe der Infrarot-Schnittstelle Eures Game Boy Color die Spielstände tauschen bzw. kombinieren.

REISEANDENKEN ANS SUPER MARIO LAND



Die meisten Erinnerungsfotos entstehen zwar im Urlaub, aber Super Mario hat auch auf dem Weg zur Rettung der Prinzessin noch genügend Muße, um Schnappschüsse zu machen. Im Auswahlbildschirm findet Ihr ein virtuelles Fotoalbum, das zu Beginn des Unternehmens „Nieder mit Bowser" noch leer ist. Aber erfolgreich gemeisterte Welten und Highscores im Challenge-Modus bringen Euch Bilder ein, die in diesem Album abgelegt werden. Ihr solltet hier immer wieder mal reinschauen und Euch die diversen Schnappschüße ansehen. Die einprogrammierten Kommentare zu den Bildern könnt Ihr übrigens noch verändern bzw. eigene eintragen.

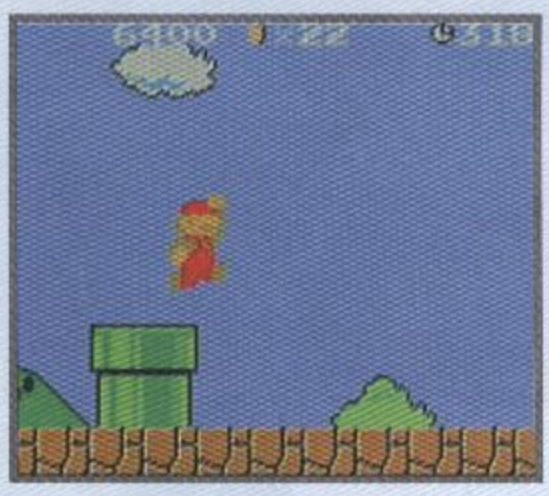
KLEINE GESCHENKE ERHALTEN DIE FREUNDSCHAFT



Schon das Erscheinungsbild der Toy Box im Auswahl-Bildschirm zeigt, daß sie ein cooles Präsent der Programmierer ist. In ihr stecken ein Kalender, in den Ihr wichtige Daten – z.B. den nächsten Termin zum Herausforderungsmatch – eintragen könnt, sowie ein kleines Orakel mit Weisheiten von Marios Großmutter. Im Laufe des Spiels erscheinen hier noch zwei weitere Features: Eines davon ist hilfreich, um Yoshi-Eier im Challenge-Modus zu finden, das andere zeigt weitere Banner und Bilder. Diese Bilder könnt Ihr natürlich auch mit dem Game Boy Printer ausdrucken.

DIE WARP-RÖHRE INS NÄCHSTE MILLENIUM

Mit **Super Mario Bros. Deluxe** feiert das beliebteste NES-Spiel aller Zeiten ein phänomenales Comeback auf dem Game Boy Color. Die gestochen scharfen Farben des Handhelds und die zusätzlichen Spielmodi allein vervielfachen schon den Spielspaß. Dazu kommen Bonus-Level, ein virtuelles Album und die Tatsache, daß der Game Boy Printer



unterstützt wird: Mit **Super Mario Bros. Deluxe** ist die 1985er Kult-Version des Jump'n'Run-Klassikers fit für das neue Jahrtausend!

PORTABLE

F-1 WORLD GRAND PRIX*

F-1 World Grand Prix war 1998 eines der bestverkauften Spiele für das Nintendo64 – und nun habt Ihr auch auf Eurem Game Boy Color die Gelegenheit, an einer kompletten Rennsaison teilzunehmen – einmal, zweimal... so oft Ihr wollt und wo immer Ihr mögt!

Mit F-1 World Grand Prix für die tragbare Konsole erscheint übrigens das bislang umfangreichste Game Boy-Spiel: Nehmt den Kampf um die Weltmeisterschaft auf in einer 16 Mbit-Vollfarb-Rennsimulation!

[nics]

© 1998, 1999 Video System/Paradigm Entertainment, Inc.
All trademarks are property of their respective owners.
An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.

PUBLISHED BY VIDEO SYSTEM

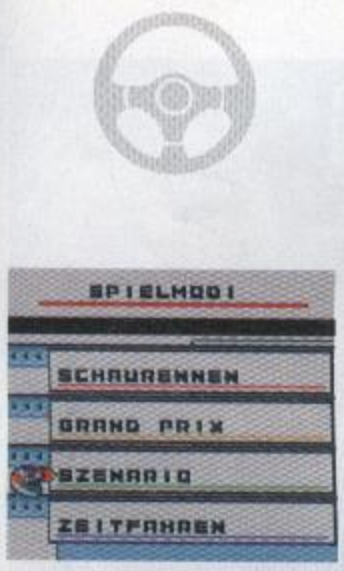
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

power

AUTHENTISCH UND TRANSPORTABEL

Hinter der Game Boy Color-Version stecken die Programmierprofis von Video System, die bereits den „großen Bruder" entwickelt haben und denen die Rennsaison eines Jahres wie gewohnt als Grundlage diente. Weiterhin findet sich folgerichtig ein großer Teil der Features, die in der Nintendo64-Version zur Auswahl stehen, auch hier wieder.

Alle 22 Fahrer, die 16 Rennstrecken und sämtliche Rennwagen der 98er Formel 1-Saison sind anwählbar. Bei der Gestaltung der Rennkurse ist es den Programmierern übrigens gelungen, die Darstellungsmöglichkeiten des Displays so auszunutzen, daß bei den verschiedenen Pisten viele Details der Umgebung wiedererkennbar werden. Selbstredend, daß auch der Streckenverlauf mit allen Schikanen authentisch wiedergegeben wird. Und daß fünf Modi (Schaurennen, Grand Prix, Zeitfahren, Szenario, 2-Spieler-Modus) für endlose Rennspannung zur Verfügung stehen, wollen wir natürlich nicht unter den Tisch fallen lassen...

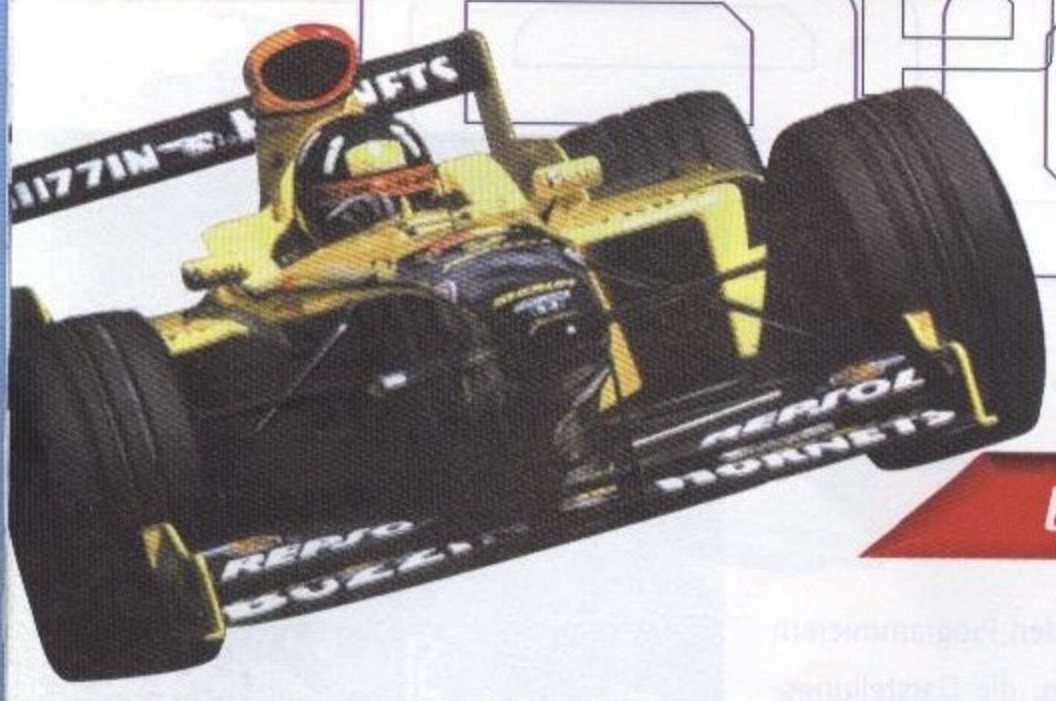


NIE WAR ES SO UMFANGREICH...

Daß diese unzähligen Möglichkeiten auch ihren Speicherplatz benötigen, ist natürlich kaum verwunderlich, und dies ist einer der Gründe, warum **F-1 World Grand Prix** das erste Spiel für den Game Boy Color ist, das auf einem 16 Mbit-Modul erhältlich sein wird. Um Euch auf die virtuelle Rennsaison so richtig einzustimmen, haben die Profis von Video System außerdem einen Film mit spannenden Szenen aus der Welt der Formel 1 integriert – eine absolute Neuerung für ein Game Boy-Spiel!

Nicht ohne Grund kann man daher davon ausgehen, daß auch die Game Boy-Rennsimulation – des neben Fußball beliebtesten Sports – einmal mehr zu einem vollen Erfolg werden wird – zumal Ihr Euch via Game Link Kabel auch mit einem Freund im spannenden Rennduell messen könnt!

PORTABLE



ES GIBT VIEL ZU ÜBERHOLEN...

Was auf dem Nintendo64 möglich ist, soll auch auf dem Game Boy Color funktionieren? Kein Problem! Damit Ihr Eure Konkurrenten bereits aus der Ferne erkennt, hat man die Möglichkeiten, die das farbige Display mittlerweile bietet, prima genutzt. So ist es anhand der recht authentischen Fahrzeugfarben sofort und sehr leicht zu erkennen, welcher Fahrer mit seinem Boliden vor Euch liegt. Seht Ihr ein rotes Fahrzeug vor Euch, könnt Ihr getrost davon ausgehen, daß Ihr demnächst an einem Ferrari vorbeiziehen müßt! Auf diese Weise kämpft Ihr Euch möglichst weit vor, um wichtige Weltmeisterschaftspunkte zu erhalten...

DAS PROGRAMM DENKT UND IHR LENKT!

In der Nintendo64-Version war gerade der Szenario-Modus das „Sahnehäubchen" dieser ausgesprochen realistischen Simulation. So gibt es also in der Game Boy Color-Version ebenfalls einen solchen Modus. Hier müßt Ihr verschiedene Szenarien der Rennsaison 1998 mit Bravour meistern, um Euch entsprechende Punkte sichern zu können. In zwei verschiedenen Leveln sind es insgesamt fünf Fahrer, deren fahrerisches Geschick sozusagen in Eure steuernden Hände gelegt wird. So sitzt Ihr zum Beispiel an der Stelle David Coulthards im Cockpit des McLaren und versucht, Michael Schumacher beim Großen Preis von San Marino trotz lästiger Getriebeprobleme daran zu hindern, Euren Boliden zu überholen.

POWERPLAY

EINMAL VOLL-TANKEN, BITTE!

Die vorgegebene Anzahl der Runden, die Ihr pro Rennen fahren müßt, könnt Ihr variieren: Angefangen bei einem relativ kurzen Zwei-Runden-Rennen über die Vier-Runden-Variante bis hin zum acht Runden dauernden Marathon habt Ihr freie Wahl – je nachdem, wie lange Eure Konzentration und Kondition es zulassen. Liegt Ihr also in der ersten Runde noch etwas im Feld zurück, könnt Ihr durch geschicktes Fahren über eine längere Renndistanz ein paar Plätze gut machen.

Wer sich die Marathon-Variante ausgesucht hat, der kommt obendrein auch zu dem Punkt, da sein Treibstoffpegel gefährlich sinkt. Das heißt dann, für ein paar Sekunden in die Box zu fahren und den Tank wieder auffüllen zu lassen.

DER OPTIMALE BOLIDE

Viele verschiedene Einstellungen könnt Ihr an Eurem gewählten Rennwagen vornehmen, wodurch Eure Siegchancen möglicherweise steigen werden. Welche Veränderungen Ihr vornehmt, entscheidet Ihr am besten anhand Eurer Erfahrung und Eures fahrerischen Könnens!

1 Je trockener die Strecke, desto weicher sollten die Reifen sein. Mit ST werden jene Reifen bezeichnet, die am besten für sonniges Wetter geeignet sind. SR-Reifen sind bei starkem Regen empfehlenswert.

2 Ohne die Option Boxenstop solltet Ihr mit vollgetanktem Fahrzeug starten. Aber das zusätzliche Gewicht schränkt Eure Geschwindigkeit ein!

3 Die Spoilerneigung bestimmt den Abtrieb und die Bodenhaftung. Je höher der Neigungswinkel der Spoiler eingestellt wird, desto besser meistert Ihr Kurven, allerdings sinkt die Höchstgeschwindigkeit in den Geraden.

4 Hier wählt Ihr aus, wie prompt das Getriebe reagiert. Bei kurvenreichen Strecken, bei denen beständiges Schalten nötig ist, empfiehlt sich eine niedrige Einstellung.

5 Bei den Streckenoptionen findet Ihr Standardeinstellungen, die sich für die ausgewählte Strecke als besonders günstig erwiesen haben. Dennoch könnt Ihr auch individuelle Veränderungen vornehmen.

6 Dieses Fenster zeigt an, wie sich die Einstellungen auf die Eigenschaften des Wagens auswirken.

VOM FREUND ZUM KONKURRENTEN...

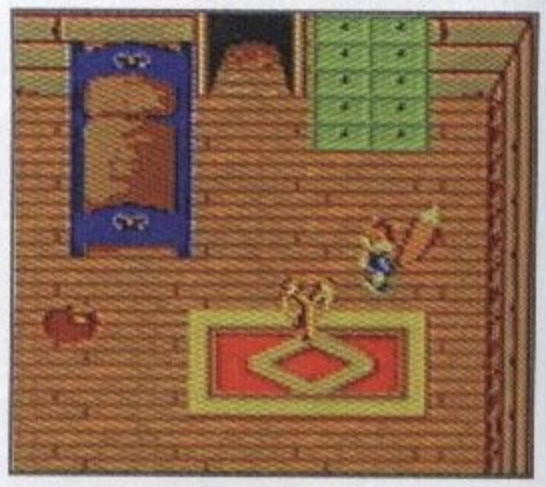
Wen Grand Prix, Schaurennen, diverse Szenarien und das Zeitfahren als Modi für spannende Formel1-Duelle nicht zufrieden stellen sollten, der kann seine fahrerischen Qualitäten auch im Zwei-Spieler-Modus testen. Sämtliche Rennkurse der Formel1-Saison 1998 stehen auch hier zur Verfügung, um sich via Game Link-Kabel mit den Fähigkeiten eines zweiten, „menschlichen" Gegenspielers zu messen. Und so wird der beste Freund unversehens zum schärfsten Konkurrenten!

GAME BOY COLOR | GENRE ▸ ACTION-ADVENTURE | MBIT ▸ 8 | HERSTELLER ▸ RARE | VERTRIEB ▸ NINTENDO

CONKER'S POCKET TALES™

Berri und die Gäste wurden entführt, alle Geschenke gestohlen... kurz: Der widerliche Acornius, Conkers Erzfeind, hat ihm die Party gehörig versauert! Daher muß sich der mutige Nüssesammler bei seinem Game Boy Color-Debüt in ein atemberaubendes Abenteuer stürzen, das ihm alles abverlangt: sportliche Leistung, blitzschnelle Reaktion und scharfen Spürsinn. Wir zeigen Euch, was während seiner Suche alles auf ihn zukommt... [tr]

NICHT OHNE MEINE SCHLEUDER!



Spuckende Wanderpflanzen und garstige Kohlraben bevölkern bereits in Conkers Heimatdorf die Wege und Wälder. Da hilft es ungemein, sich ordentlich verteidigen zu können. Der Waldwächter, der immer wieder Tips für den jungen Abenteurer hat, empfiehlt ihm, sich eine Waffe zu besorgen. Der Schlüssel, den er Conker übergibt, öffnet ihm die Tür zur Mühle, in der eine Schleuder für ihn bereitliegt!

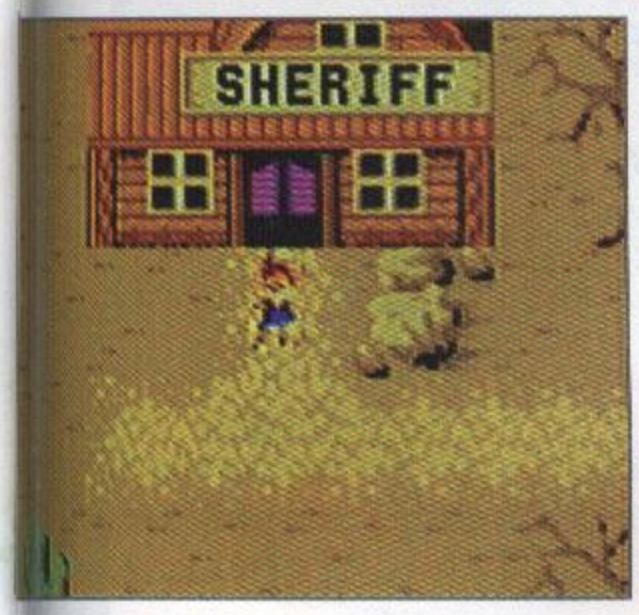
WO IST DER WONG?

Mit der Schleuder kehrt Conker zum Waldwächter zurück, der ihm den Weg in den Geisterwald freimacht, nachdem das Backenhörnchen bei einem Schießspiel gewonnen hat. Im Geisterwald trifft Conker zum ersten Mal den Wald-Wong, einen ominösen Eremiten, der ihm stets mit Rat (doch ohne Tat) zur Seite steht. Sein Tip: Die Pilzstadt sei das nächste Ziel...

POWER

GO WEST!

Nach etlichen Rätseln gelangt Conker zur Scheune, durch die ihn sein Weg nach Geierstadt führt. Hier wird er jedoch zunächst eingesperrt, weil man ihn mit dem üblen Honker – einem von Acornius' Komplizen – verwechselt. Während Conker aus dem Gefängnis flieht, überfällt sein Doppelgänger die Bank. Dem Sheriff ist die Verwechslung sehr unangenehm. Er entschuldigt sich und macht Conker auf der Stelle zum Hilfssheriff. Dieser eilt zur Bank, schlägt Honker in die Flucht und geht dann zum Geiervolk...



DAS GEIER-DUETT

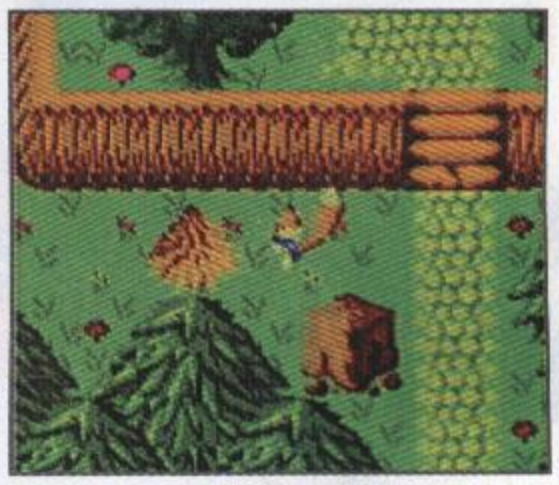
Einige von Conkers entwendeten Präsenten hat Acornius unter Wasser versteckt. Um also die Spezial-Maske für Tauchgänge zu erhalten, muß Conker den Eingeborenen des Geiervolks wertvolles Gold bringen. Conker muß allerdings zunächst eine Reihe von Tauschgeschäften durchführen, um schließlich mit einer Goldwäscher-Pfanne im Fluß das edle Metall zu finden! Als er das Gold zum Geiervolk bringt, erfährt er, daß die Maske gestohlen wurde, und so muß er einen harten Kampf gegen die Geier Luxo und Sol ausfechten. Hat er sie bezwungen, ist die Maske sein Eigentum!

DER WEG ZUR FACKEL

Conkers Weg führt ihn nun zur Krähenfestung, in der er Waldorf, einen bösartigen Magier, trifft. Mehrmals taucht der Widerling auf, und stets werden seine Attacken stärker. Doch der Weg durch die Geierfestung lohnt sich, denn hier findet Conker nicht nur etliche seiner gestohlenen Geschenke, sondern auch eine Fackel, mit der er nun auch dunkle Höhlen erkunden kann!

REIF FUER DIE INSEL

Nun hat Conker die Wahl: Klauensumpf oder Mako-Inseln? Wir empfehlen, erst die Mako-Inseln aufzusuchen. Dort muß sich Conker – nach sportlichen Wettstreiten – in einem Bootsrennen mit Honker messen. Es winkt der erste von zwei Spezial-Schlüsseln für den Zutritt zum Azteken-Tempel. Obendrein liegt in einer Höhle eine Säge, die Conker in sein Inventar aufnimmt. So kann er lästiges Gehölz entfernen, um wirklich alle Geschenke und Briefe zu finden!

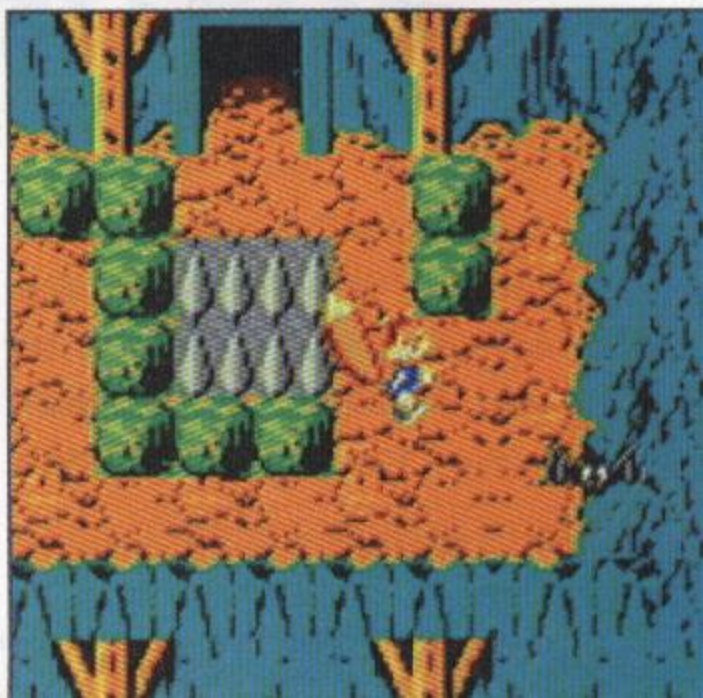


DAS TRUMPF IM SUMPF

Im Klauensumpf erweist es sich als praktisch, die Säge zu besitzen: Denn mit ihr gelangt Ihr zu einer Spitzhacke. Und damit sind auch Felsblöcke, die den Weg zu manchem Geschenk versperrten, kein Hindernis mehr! Hat Conker die Sumpfbestie bezwungen, erhält er den zweiten Spezial-Schlüssel!

CONKER IN DER UNTERWELT

Im Azteken-Tempel findet Conker die letzten gestohlenen Geschenke und heftet sich an Acornius' Fersen. Doch dieser flüchtet, nachdem Conker seinen letzten Vasallen, den Stein-Golem, besiegt hat. Der geheime Zufluchtsort des bösartigen Widersachers befindet sich unterhalb von Conkers Haus: Die Katakomben, in denen Berri und die Gäste eingesperrt wurden. Ein dunkler, düsterer Ort voller Stacheln, Rätsel und Gegner. Am Schluß legt Acornius obendrein noch eine Zeitbombe, und zur Flucht aus dem Labyrinth bleiben gerade mal fünf Minuten... Wohl dem, der während des Spielens genug Energie gesammelt hat!



*TM and © 1999 Rare. Rareware Logo is a trademark of Rare. Licenced to Nintendo.
NINTENDO, GAME BOY: GAME BOY COLOR AND THE ORIGINAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1999 Nintendo

Portable

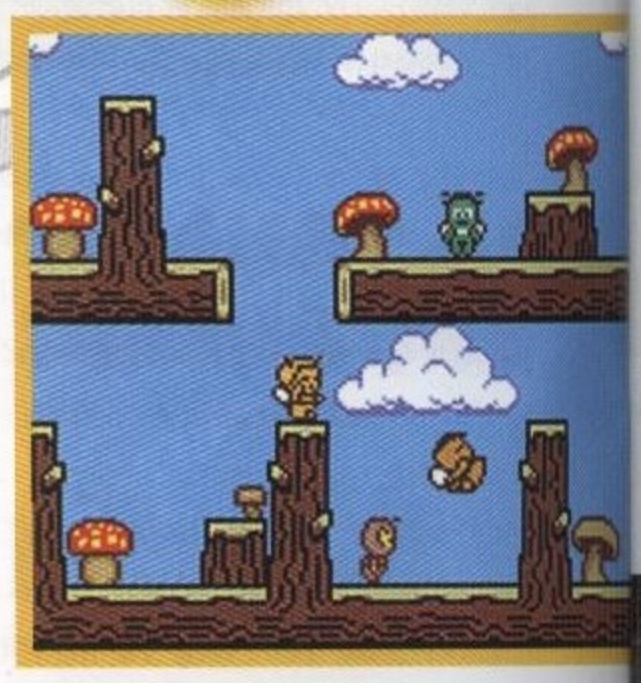
Bereits im Jahre 1912 erschien das Kinderbuch „Die Biene Maja und ihre Abenteuer“ von Waldemar Bonsels. Nach dem Erfolg des Romans folgte das zweite Abenteuer „Himmelsvolk“. Und nach unzähligen Fernsehauftritten macht sich die kleine, freche, schlaue Biene nun daran, den Game Boy Color zu erobern! [miau]

VOR GAR NICHT ALLZU LANGER ZEIT...

...hat sich die böse Spinne Thekla erdreistet, auf der Klatschmohnwiese professionelles Insekten-Napping durchzuführen. Um die entführten Krabbeltiere aus den Klauen der schlechtesten Violinistin der Welt zu befreien, baut Maja auf Teamwork. Zusammen mit ihren Freunden, dem faulen Willi und dem stets gut gelaunten Grashüpfer Flip, macht sich die kleine Biene auf ihre beschwerliche Reise quer über die üppig blühende Sommerwiese.

MAAAAJA FLIEGT DURCH IHRE WELT

Durch insgesamt 40 Level führt Euch die Hatz nach der bösen Spinne. Dabei steuert ihr stets alle drei Helden und müßt deren jeweilige Stärken im Spiel nutzen. So kann Flip natürlich wesentlich höher springen als die anderen beiden, während nur Maja in der Lage ist, diverse Schalter zu betätigen. Und der prinzipiell stets hungrige und verschlafene Willi fliegt problemlos über spitze Dornen hinweg. Wie bereits im Super Nintendo-Klassiker **Lost Vikings** müssen die drei Hauptdarsteller auf Schritt und Tritt zusammenarbeiten. So entpuppt sich das Abenteuer als Mischung aus kniffligem Puzzle-Spaß und Geschicklichkeitsspiel.



ALLE LIEBEN MAJA!

Nur mit Köpfchen gelangt Ihr ans Ziel. Wer versucht, einfach quer durch die Level zu jagen, wird nicht weit kommen. Schalter wollen betätigt, Türen geöffnet und Fallen entschärft werden. Dank Game Boy Color-Unterstützung fliegen, springen und krabbeln die Biene Maja und ihre Freunde in prächtigsten Farben über den Bildschirm. Alle Figuren sind sehr detailliert gestaltet und wichtige Objekte sofort zu erkennen. Das außerdem sehr übersichtliche Leveldesign bietet nicht nur Freunden der Biene Maja stundenlangen Spielspaß!

© 1999 JUNIOR TV GmbH & Co KG Licenced through EM. TV & Merchandising AG © 1999 Acclaim Entertainment

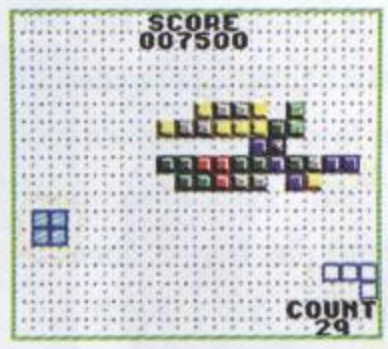
Ein Baustein kommt selten allein... Immerhin schon seit Ende der 80er Jahre gibt es unzählige Video-Puzzlespiele. Viele davon bauen auf dem gleichen, genialen Grundprinzip auf: Klötzchen oder andere geometrische Teile müssen auf bestimmte Weise gruppiert werden, damit man Punkte erhält. Mit Klustar wird der Game Boy Color nun um einem weiteren, taktischen Geschicklichkeitstest bereichert! [miau]

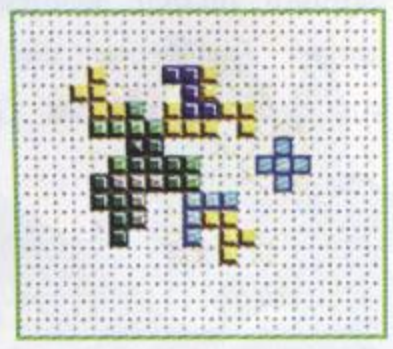
VIELE, VIELE BUNTE STEINE!!

BLOCKBILDUNG VON VIER SEITEN

Bisher war es bei **Tetris** und allen ähnlichen Spielen so, daß der Spieler die einzelnen Bausteine geschickt drehen und wenden mußte, um ein möglichst lückenloses Gebilde zusammenzubauen. Bei **Klustar** wird dieses Prinzip einfach umgedreht: Die Bausteine fliegen von allen Seiten auf einen Block zu, welcher in der Mitte des Bildschirms positioniert ist. Bewegt wird lediglich der Block. Sobald er einen Baustein berührt, bleibt dieser an ihm haften. Werden Lücken und Spalten in dem Gebilde korrekt ausgefüllt, lösen sich diese Teile auf und es steht wieder mehr Platz zur Verfügung. Man muß seine Aufmerksamkeit allen vier Seiten des Bildschirms widmen, wenn man nicht plötzlich einen klobigen Klotz steuern will, dessen Ränder an die Küste von Norwegen erinnern.

Für Kurzweil ist gesorgt. Neben dem herkömmlichen Baumodus, der sich über 16 Level erstreckt, sorgen noch die Endurance- und Countdown-Modi für Abwechslung. Im Endurance-Modus müßt ihr so viele Bausteine wie möglich wieder auflösen, während es im Countdown-Modus Euer Ziel ist, mit 32 „Auflösungen" einen möglichst beeindruckenden Highscore zu erreichen.





FRÜH ÜBT SICH...

Klustar bietet Puzzle-Fans eine echte Herausforderung. Doch auch Anfänger werden nicht vom Frust gebeutelt. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich zwar kontinuierlich, aber mit etwas Übung habt Ihr bald den richtigen Dreh heraus. Seid Ihr zuerst nur froh, daß wieder ein Baustein am richtigen Platz landet, werdet Ihr nach ein paar Probedurchgängen gezielt auf die Jagd nach Highscores gehen. Die Übersicht bleibt nicht zuletzt aufgrund der klaren und farbenfrohen Darstellung auf dem Game Boy Color jederzeit erhalten.

© 1998 Jason and Chris Kingsley © 1999 Infogrames

PRINCE of PERSIA®

Ein großes Jubiläum für ein großartiges Spiel: Bereits zehn Jahre ist es her, seit der persische Prinz sein Videospieldebut gab. Schon damals erregte der agile Held durch lebensechte Animationen aufsehen. Das Spiel für den Game Boy Color glänzt demnach auch durch einen gekonnten Mix aus Action-, Jump'n'Run- und Adventure-Elementen sowie eine märchenhafte, orientalisch-exotische Atmosphäre. [miau]

EIN KLASSISCHER HELD

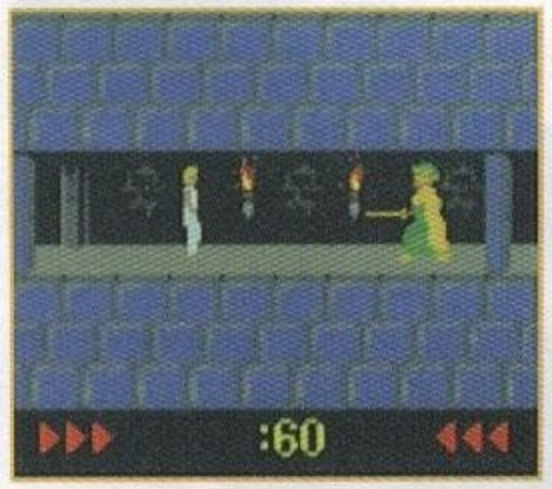
Während der Sultan in einem fernen Land erbitterte Schlachten schlägt, reißt sein tyrannischer Großwesir Jaffar die Herrschaft an sich. Um den Thron zu besteigen, muß er jedoch zuerst die Prinzessin heiraten. Eine Stunde hat sie Zeit, sich zu entscheiden. Entweder sie heiratet den finsteren Tyrannen oder sie findet ein grausames Ende. Doch während die Tränen über ihre Wangen und der Sand durch die Sanduhr fließen, gelingt einem jungen Abenteurer die Flucht aus den Kerkern des Großwesirs. Bevor die Stunde vorbei ist, muß er aus den verwinkelten Verliesen des Palastes entkommen, die Wachen überwinden und Jaffar zum Kampf herausfordern.

GEMEINHEITEN AM LAUFENDEN BAND

Auf Eurem Weg zurück ans Tageslicht warten mannigfaltige Gefahren auf Euch. Mit vorsichtigen Schritten tastet Ihr Euch zwischen stählernen Stacheln hindurch, gewagte Sprünge über tiefe Gräben und schwindelerregende Abgründe verlangen von Euch absolute Konzentration! Zu Beginn des Abenteuers seid Ihr noch waffenlos, aber wenn Ihr die Gänge und Höhlen tief unter dem Schloß akribisch durchsucht, findet ihr ein scharfes Schwert, mit dem Ihr mutig gegen die zahlreichen Wachen des Sultans antreten könnt.

KEIN FALSCHER SCHRITT

Wenn Ihr im Verlauf Eures Abenteuers einen erfrischenden Heiltrank findet, dann ist höchste Vorsicht geboten. Es könnte sich nämlich um Gift handeln! Generell solltet Ihr bei der Durchforschung der sehr großen Level jeden Schritt zweimal überlegen. Spätestens ab dem dritten Level habt Ihr jedoch den Dreh raus. Dann erkennt Ihr die Fallen schon von weitem, springt gekonnt über spitze Dornen und besiegt säbelschwingende Wachleute im Handumdrehen. Alles in allem ist **Prince of Persia** ein stilvoll inszeniertes Jump'n'Run, welches auch Köpfchen und Beobachtungsgabe erfordert.



Prince of Persia and Red Orb are trademarks and/or registered trademarks of Learning Company Properties Inc.

POWERPLAY

TABALUGA®

Ein langer, kalter Winter ...

Stellt Euch vor, Ihr wollt den ersten Sommertag stilgerecht mit einer ausgedehnten Liegestuhl-Session begrüßen – inklusive Badehose, Sonnenbrille und eiskalter Getränke. Dann aber müßt Ihr plötzlich feststellen, daß die einzige eiskalte Substanz in Eurer Umgebung jede Menge Schnee ist! Wärt Ihr sauer? Tabaluga ist es ganz bestimmt! Und der mutige Drache macht sich auf, den Urheber dafür zu suchen! (miau)

Mehr Sonne ins Leben

Kaum bricht der Sommer an, will der böse Schneemann Arktos Grünland und seine Bewohner mit ewigem Winter "beglücken". Als auch noch das Hasenmädchen Happy im Kerker des karottennasigen Bösewichts landet, ist das Maß endgültig voll! Klarer Fall, daß nur Ihr und Tabaluga das Märchenland vor einer ewigen Wintersaison retten könnt!

Go, Tabaluga, go!

Als kleiner Drache Tabaluga macht Ihr Euch in bester Zelda-Manier auf, dem frostigen Gesellen eins auf die Schornsteinfegermütze zu geben. Viele Aufgaben gilt es zu erfüllen, aber noch viel mehr Gegner sind zu bezwingen. Glücklicherweise lernt Ihr im Laufe Eurer Reise verschiedene Fähigkeiten. So müßt ihr z.B. auch das Feuerspucken – wozu ein gestandener Drache durchaus in der Lage sein sollte – erst einmal erlernen. Aber dann werdet Ihr von dieser Kunst natürlich um so öfter Gebrauch machen!

Freunde, auf die man zählen kann

Auch die Bewohner von Grünland stehen Euch hilfreich zur Seite. Die Schildkröte Nessaja hat immer einen guten Rat für Euch, wenn Ihr nicht mehr weiter wißt, und der Maulwurf Digby gräbt für Euch verschüttete Tunnel und Höhlen frei. Hauptdarsteller Tabaluga selbst ist sehr aufwendig und witzig animiert. Dem kleinen Drachen wurden immerhin satte 75 Animationsphasen spendiert!

Zieht gute Schuhe an – die Reise wird lang

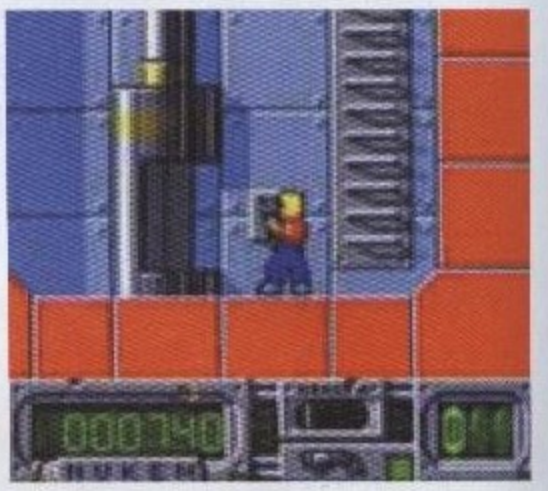
Der Weg zu Arktos ist lang und voller Gefahren, und bis Ihr ihm endlich gegenübersteht, erwartet Euch eine spannende Reise durch farbenfrohe Wälder, tiefe Höhlen und frostige Eispaläste! Ihr werdet Euer ganzes Geschick brauchen, um Euren heimtückischen Gegnern zu entkommen und die fiesen Fallen zu umgehen. Auch hält der schneeweiße Bösewicht einige knackige Rätsel parat. Langeweile kommt garantiert nicht auf, und es wird eine abwechslungsreiche und äußerst gefahrvolle Mission, bis die Bewohner von Grünland den Sommer wieder in vollen Zügen genießen können!

© 1999 Tabaluga GmbH © 1999 Infogrames

portable

DUKE NUKEM™

Mit welcher bekannten Videospiel-Persönlichkeit bringt Ihr folgende lautmalerische Ausdrücke in Verbindung:BOOM! BANG! CRASH! KA-WOOM! Wenn Ihr jetzt spontan auf Duke Nukem getippt habt, liegt Ihr absolut richtig! Der blonde Muskelmacho ist wieder da – denn die Jagdsaison auf Aliens wurde nun auch auf dem Game Boy Color eröffnet! [miau]



GUT IST, WAS BEWÄHRT IST

Fans des heldenhaften Einzelkämpfers werden sich freuen: 16 Level lang werdet ihr sehr viel Munition verballern, um den aggressiven Alienhorden Einhalt zu gebieten. Als wären diese nicht schon hartnäckig genug, erwartet Euch am Ende jedes Levels ein monströser Endboss, den Ihr erst mit Feuerkraft zur Freigabe des Weges „überreden" könnt. Treffsicherheit und ein gutes Reaktionsvermögen bilden in jedem Fall die Grundvoraussetzungen für den Sieg.

FEUER FREI!

Der Meister weniger Worte und explosiver Einsätze hat das Nintendo64 erobert, und jetzt findet seine Brachialtournee auf dem Game Boy Color ihre Fortsetzung. Dabei beschreitet Duke völlig neue Pfade: Für das Spiel wurde die klassische Seitenansicht – anstatt der zuletzt verwendeten Ego-Perspektive – gewählt. Sein ausgiebiges Training macht sich offensichtlich bezahlt: Unser wortkarger Freund hat auch neue Tricks auf Lager! Mit einem eleganten Rückwärtssalto beispielsweise kann er sich vor Gegnern und heranpfeifenden Projektilen rasch in Sicherheit bringen.

ES DARF AUCH SCHARF GESCHOSSEN WERDEN

Jeder Abschnitt steht unter einem bestimmten Thema, für grafische Vielfalt ist also gesorgt. Apropos Grafik: Diese wirkt schon auf den ersten Blick äußerst farbenfroh, denn die Fähigkeiten des Game Boy Color werden in jeder Hinsicht genutzt. Detaillierte Hintergründe und gut erkennbare Charaktere hinterlassen auch hinsichtlich der grafischen Gestaltung einen höchst positiven Eindruck. Das Spiel ist garantiert ein Freudenfest für Action-Fans!

© 1998 3D Realms Entertainment. Developed by Eurocom Developments Ltd. under sublicense from GT Interactive Software Corp. under license from 3D Realms Entertainment.

power

DROPZONE™

ALLEIN IM ALL

Fulminante Rückkehr eines Klassikers: In **Dropzone** werden auf einem fernen Planeten Bergarbeiter von Aliens bedroht. Hier ist daher die tatkräftige Unterstützung eines gestandenen Spacefighters gefragt. Mit Jetpack, Laserkanone, Tarnvorrichtung und einigen Bomben im Gepäck, ist es Eure Aufgabe, die Kumpel in Sicherheit zu bringen. Erst wenn Ihr sie aufgesammelt und in der „Dropzone" abgesetzt habt, können ihnen die fiesen Invasoren nichts mehr anhaben. Die interstellare Rettungsaktion ist nicht nur ein flotter Geschicklichkeitstest, sondern verlangt auch taktisches Vorgehen: Im unteren Bildschirmbereich gibt Euch ein Scanner stets darüber Auskunft, an welchem Ort der Planetenoberfläche die Situation gerade prekär wird. So könnt Ihr immer verfolgen, ob schon wieder ein neues UFO-Geschwader angreift, oder ob feindliche Transportschiffe Kampfroboter absetzen. Selbstverständlich wird auch die Position der Bergleute deutlich vermerkt. Der Schwierigkeitsgrad nimmt zwar kontinuierlich zu, stellt Euch aber niemals vor unlösbare Aufgaben. Die Rettungsaktion verläuft stets fair, und mit dem richtigen Timing könnt Ihr die Angriffe der Alienbrut erfolgreich zurückschlagen.

CHECKBOARD

GENRE▸ Action Shoot'm up
MBIT▸ 8
SPIELER▸ 1
SPEICHER▸ Ja
BILDSCHIRMTEXT▸ Englisch
HERSTELLER▸ Acclaim
VERTRIEB▸ Acclaim

© by Archer MacLean 1984 - 1999. All rights reserved. Dropzone™ is a registered trademark of Archer MacLean developed by Awesome Developments Ltd. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment. ™ ® & © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Marketed by Acclaim. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. Licensed by Nintendo.

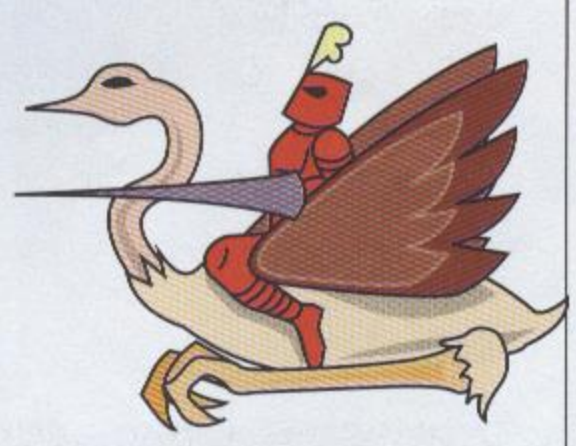
MIDWAY presents ARCADE HITS JOUST™ DEFENDER™

DIE KLASSIKER

Zwei Videospiellegenden geben ihr Game Boy Color-Debut auf einem Modul – ein „Arcade Double Feature", sozusagen! Bereits 1980 und 1982 entwickelt, verführen die beiden Spielhallen-Klassiker **Defender** und **Joust** nun erneut zu kribbelnder Arcade-Action. Puristische Actionfreunde von damals werden sich über Midways Spielhallen-Hits doppelt freuen, können die Spiele doch nun auch auf dem Handheld zu zweit gespielt werden.

Defender lädt ein zum ultimativen Kampf gegen Aliens, die die Erde bedrohen und unschuldige Geiseln entführen. Nur durch den gekonnten Einsatz von Bomben, Laserwaffe und Hyperspace-Option können sie in ihre Schranken gewiesen werden.

Fernab jeglicher High Tech-Waffen und Raumjäger fordert Ihr in **Joust** als heldenhafter Ritter auf Eurem fliegenden Strauß gefährliche Gegner mit der Lanze zum Duell heraus. Dunkle Trolle, furchtlose Jäger, Shadowlords und schrill kreischende Pterodaktylen werden im harten mittelalterlichen Turnier bezwungen. Um **Defender** und **Joust** zu spielen, bedarf es jedoch keiner Nostalgie: Die beiden Veteranen der Spielhalle bieten auch heute noch Actionspaß für jedes Alter!



CHECKBOARD

GENRE▸ Action
MBIT▸ 8
SPIELER▸ 1-2
HERSTELLER▸ Sunsoft
VERTRIEB▸ Infogrames

© 1980, Joust © 1982 Midway Games Inc.

PLAYER'S LOUNGE

ZU KINDISCH?

David Earle, D-Liederbach

Sagt mal ehrlich: Warum müßt Ihr eigentlich so kindisch sein? Neuestes Beispiel ist eindeutig der Comic der letzten Ausgabe (2/99). Dort steht in einer Sprechblase: „Kommt doch, wenn Ihr Euch traut! Ihr traurigen Frikadellen! Nänä-Nänä-Näänää...!" Hilfe, da bekomme ich ja richtig Angst... Aber mal ernsthaft: Was soll der Mist? Glaubt mir, Ihr habt auch Leser, die älter als zehn Jahre sind! Wenn Ihr in den Comics schon nicht richtig deutlich werdet, dann könntet Ihr die Seiten auch sinnvoller nutzen. Wie wäre es zum Beispiel damit:

1. Über noch mehr Spiele informieren.
2. Mehr Leserbriefe abdrucken.

Was mir übrigens noch aufgefallen ist: Ihr schreibt immer über den Umfang oder die Technik eines Spiels, ohne ein Wort über die Spielbarkeit zu verlieren.

Das sind ja ganz schön harte Worte! Allerdings stehst Du mit Deiner Meinung, daß in unserem Comic zu wenige Schimpfworte vorkommen, relativ alleine da. Auch Leser, die das zehnte Lebensjahr längst hinter sich gelassen haben, vermissen derlei Ausdrücke nicht.

Zu Deinen Verbesserungsvorschlägen ist folgendes zu sagen: Wir sind eigentlich ständig bemüht, unsere Leser umfassend über neue Nintendo-Spiele zu informieren. Und da wir eben umfassende Spielberichte liefern, haben wir auch nur einen begrenzten Platz für Leserbriefe. Wir versuchen allerdings jene herauszupicken, die Meinungen repräsentieren, die von vielen Lesern geteilt werden. Und schließlich zum Hinweis auf die Deiner Meinung nach fehlende Bewertung der Spielbarkeit: Hierzu läßt sich schwer eine objektive Bewertung abfassen, denn manchen Spielern fallen z.B. Jump'n'Run-Spiele sehr leicht, andere sind möglicherweise nicht so geschickt und würden die Spielbarkeit völlig anders beurteilen. Alles klar...?

MEHR RENNSPIELE!

Steffen Wolk, D-Lahr

Zunächst einmal möchte ich Euch zur neuen Gestaltung des Magazins gratulieren! In der jetzigen Form spricht das Heft auch eine ältere Zielgruppe, zu der ich auch gehöre, an. Besonders lobenswert finde ich die Support Zone, vor allem die Komplettlösungen habe ich bisher vermißt. Die **Turok 2: Seeds of Evil**-Komplettlösung hat mir sehr geholfen, und auch die Komplettlösung zu **Shadowgate Classic** war eine geniale Idee. Insgesamt ist die Neugestaltung des Magazins sicher der erste Schritt, um das Vorurteil, Nintendo sei nur etwas für jüngere Spieler, aus der Welt zu schaffen. Ich würde es allerdings sehr begrüßen, wenn Ihr mehr Rennspiele im Angebot hättet.

*Deine positive Reaktion auf die Neugestaltung des Heftes freut uns sehr. Vielen Dank! Doch zu Deiner Anregung, mehr Rennspiele zu veröffentlichen: Wie Du sicher bemerkt hast, stellen wir im aktuellen Heft gleich zwei neue Formel-1 Rennsimulationen vor. Einmal **F-1 World Grand Prix II** für das Nintendo64 und **F-1 World Grand Prix** für den Game Boy Color. Zudem präsentieren wir **Star Wars: Episode I Racer** – ein Rennspiel, das auf einer der spannendsten Sequenzen des neuen Star Wars-Films basiert! Insgesamt werden im Heft sieben neue Rennspiele vorgestellt, womit Dein Bedarf an Rennspielen in nächster Zeit abgedeckt sein sollte! Aber auch in Zukunft mußt Du Dir also keinerlei Sorgen machen, daß irgendwann die Rennen zu Ende sein könnten...*

DEUTSCH ODER ENGLISCH?

Christoph u. Dominik Fischer, per Fax

Wir sind zwei begeisterte Nintendo-Fans und erwarten stets mit Spannung das Erscheinen neuer Spiele für das Nintendo64. Was die neue Gestaltung des Heftes angeht, wollen wir jedoch etwas Kritik loswerden. Uns ist aufgefallen, daß die Titel der Rubriken nur noch englische Namen tragen. Muß so etwas sein? Wie wäre es denn mit deutschen Titeln? Ein paar Beispiele:

- Spiel des Monats
- Hinter der Bühne
- Unterstützungszone
- Spieler-Lounge
- Tragbare Macht
- Ausblick

Obendrein ist die Schrift, die Ihr benutzt, völlig unleserlich. Könntet Ihr daran nicht etwas ändern?

Wie Dir sicher schon beim Durchblättern des Heftes aufgefallen ist, haben wir uns die vielen Zuschriften unserer Leser bezüglich der Schrift schon zu Herzen genommen. Ab dieser Ausgabe verwenden wir eine neue Schrift, die hoffentlich leichter zu lesen, aber trotzdem modern ist und zum neuen Heftkonzept paßt.

Die Kritik an den englischen Überschriften ist sehr interessant: Bisher sind es nur wenige Leser, die damit nicht zufrieden sind. Die meisten der von uns verwendeten Begriffe haben sich übrigens mittlerweile im deutschen Sprachgebrauch etabliert. „Player", „Support" und „Game" sind also quasi „eingedeutscht", und wie Ihr sicher selbst beim Übersetzen bemerkt habt, klingt ein englischer Begriff oftmals cooler. Der Begriff „Lounge", den Ihr beibehalten habt, ist ein gutes Beispiel dafür. Dieses englische Wort kann man mit „Salon" übersetzen. Das ist allerdings wiederum ein Wort, das aus dem Französischen stammt und „Wohnzimmer" bedeutet. Ihr seht also, daß viele Einflüsse aus fremden Sprachen im Deutschen wiederzufinden sind.

Trotzdem möchten wir auch gern von anderen Lesern wissen, wie Ihnen die englischen Überschriften gefallen. Schreibt uns!

WO IST DAS FORUM?

Katharina Bauer, D-Stuttgart

Zuerst möchte ich Euch ein Lob aussprechen: Das neue Magazin finde ich wirklich toll. Die Rubrik „Portable Power" für den Game Boy Color hat mir besonders gut gefallen, weil ich dort mehr über **Bugs Bunny – Crazy Castle 3** erfahren habe. Was mir außerdem sehr gut gefällt, ist Eure erweiterte Trickzone – einfach super.

Nur eines finde ich nicht so gut: Es gibt kein Forum mehr! Warum eigentlich? Mir hat das Forum immer gut gefallen, denn es war interessant, welche unterschiedlichen Meinungen die Leser zu den angesprochenen Themen hatten. Wird es irgendwann wieder ein Forum geben?

Nach jeder Ausgabe des Club Nintendo-Magazins erreicht uns eine Flut von Zuschriften. Hätten wir dann auch noch ein Forumthema, würden wir gar nicht alles veröffentlichen können. Aus diesem Grund haben wir beschlossen, Leserbriefe herauszusuchen, die repräsentativ für viele Zuschriften stehen. Das bedeutet, daß die hier beantworteten Briefe Themen behandeln, die von vielen unserer Leser in ihren Zuschriften behandelt werden. Somit ist die Player's Lounge inhaltlich vielfältig, und wenn ein Thema kontrovers diskutiert wird, dann drucken wir auch eine Auswahl verschiedener Meinungen ab, ohne ein spezielles Forum einzurichten.

MAILBOX LOUNGE

PLAYER'S LOUNGE

SPIELE-BEWERTUNG

Felix Langfeldt, D-Lübeck

Ich finde es super, daß Ihr Eure Spiele beschreibt, ohne sie mit Prozenten oder durch irgendwelche „Daumen" zu bewerten. Manch einer meiner Freunde läßt sich von solchen Wertungen so beeinflussen, daß er Spiele, die nicht mindestens mit 80 % bewertet wurden, mitunter nicht einmal anschaut... Doch ich frage mich, ob man Spielspaß überhaupt so bewerten kann?

Die Bewertung mit Prozentzahlen oder Schulnoten (wie manche Leser wünschen) ist in der Tat eine zweischneidige Sache: Bei den technischen Qualitäten eines Spiels ist eine objektive Beurteilung zwar anhand von Vergleichen möglich. Aber die Bewertung des Spielspaßes ist in der Tat schwerer zu gewährleisten. Da jeder Spieler andere Erwartungen hat, versuchen wir, die Dinge neutral zu beschreiben, die uns am Spiel besonders gut gefallen. Daß diese Form der Spielepräsentation – ohne direkte Bewertung – bei Dir (und vielen anderen Lesern) gut ankommt, freut uns natürlich sehr!

HILFE AUS DER SUPPORT ZONE!

David Ellermann, D-Burgstall

Das neue Konzept des Club Nintendo-Magazins ist wirklich gelungen! Daß Ihr z.B. spezielle Rubriken für die einzelnen Systeme und Themen eingerichtet habt, macht Euer Heft sehr übersichtlich. Besonders gut finde ich aber die Verbesserung im Bereich der Spielhilfen: Viele Club Nintendo-Leser – und nicht nur ich – werden sich bestimmt darüber gefreut haben, eine Rubrik wie die Support Zone in Eurem Heft zu finden. Eure Komplettlösung zu **Turok 2 – Seeds of Evil** kam mir gerade recht, denn ich bin froh, daß ich mit Hilfe Eurer Support Zone das 2. Seelentor doch noch finden konnte!

Freut uns, daß wir Dir weiterhelfen konnten! Allgemein kommt die Support Zone bei Euch übrigens sehr, sehr gut an. Und wir versprechen Euch: Wir werden auch weiterhin jede Menge Tips und Tricks zu den verschiedenen aktuellen Spielen liefern. Sollte es ein aktuelles Spiel geben, zu dem Ihr gerne einen Trick oder Cheats erfahren möchtet, schreibt uns.

SAMMELPROBLEME!

Nico Naumann, D-Oelsnitz

Ich bin Sammler des Club Nintendo Magazins und besitze noch Ausgaben von 1992. Alle meine Hefte bewahre ich sorgfältig in DIN A4 Klarsichthüllen auf und hefte sie ab. Allerdings ist dies seit Ausgabe 1/99 nicht mehr möglich, da Ihr das Format des Heftes geändert habt. Könntet Ihr nicht wieder das alte DIN A4 Format benutzen, damit ich auch weiterhin meine Sammlung vervollständigen kann?

Zuerst einmal möchten wir uns für Deine Treue zum Club Nintendo-Magazin bedanken. Allerdings müssen wir Dich leider enttäuschen, was Deinen Wunsch nach einer Formatänderung angeht. Auf Wunsch vieler Leser, die gerne größere Poster und mehr Bilder im Heft sehen wollten, haben wir dieses neue Format gewählt und darauf auch sehr positive Reaktionen erhalten. Wir sind uns im Klaren darüber, daß das neue Format gerade für Sammler einige Probleme mit sich bringt, aber Du wirst sicher verstehen, daß wir auch die Wünsche der anderen Leser berücksichtigen müssen.

WAS SIND POKÉMON???

Sophia Stocker, A-Linz

Ich habe Eure Zeitschrift abonniert und finde Euer neues „Outfit" klasse. Nun aber zum Grund für diesen Brief: Immer wieder liest man bei Euch etwas über Pokémon! Dieses Spiel interessiert mich sehr, besonders seit ich in Ausgabe 2/99 den niedlichen Pikachu gesehen habe. Das ist doch ein Pokémon, oder? Könntet Ihr mir vielleicht genauer erklären, was Pokémon sind und wann man Pokémon spielen kann?

Die Figur, die Du im Heft gesehen hast, ist nur eines von 150 Pokémon, nämlich Pikachu! Um Deine Frage nach weiteren Informationen zu beantworten: Sicher hast Du Dich schon über unseren Bericht – auf Seite 22 in diesem Heft – gefreut, der Dir einen ersten Einblick in die faszinierende Pokémon-Welt gibt. Dort konntest Du ja auch schon erfahren, daß es 150 verschiedene Pokémon gibt, die Du fangen, sammeln und trainieren kannst. Bereits jetzt ist das Interesse an Pokémon hierzulande immens. Und in Japan sowie den Vereinigten Staaten sind die Pokémon ein Bombenerfolg. Freuen wir uns daher auf den Herbst, denn dann werden die Pokémon ihren Weg nach Europa finden!

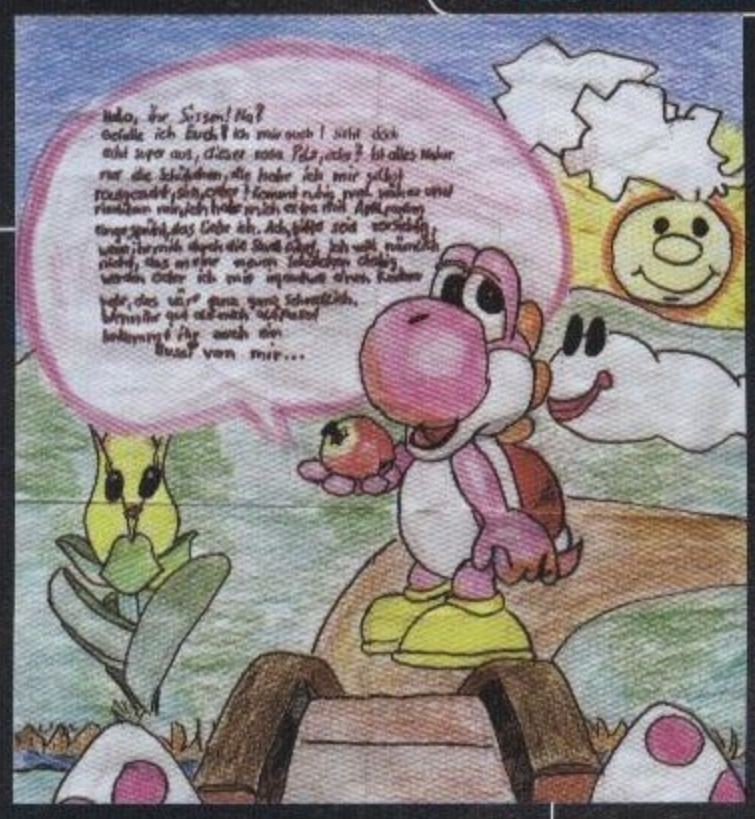
Land: Deutschland
Name: Christoph Holst
Alter: 19 Jahre
Ort: Hamburg
Hobbies: Gitarre, Musik produzieren, Nintendo spielen!!!
Lieblingsspiele: Lieblingsspiele: Zelda – Ocarina of Time, Turok, Star Wars 2, Mario Kart
Größter Wunsch: Software-Entwickler bei Nintendo

Land: Österreich
Name: Markus Kinzl
Alter: 11
Ort: Rankweil
Hobbies: Radeln, SNES spielen, Club Nintendo Magazin lesen
Lieblingsspiele: Super Mario 64, Mario Kart 64, Diddy Kong Racing
Größter Wunsch: Endlich ein eigenes Nintendo64 zu besitzen!

Land: Schweiz
Name: Yannick Gasser
Alter: 11
Ort: Ipsach
Hobbies: Fußball, Zeichnen, Nintendo spielen
Lieblingsspiele: Donkey Kong Country 1-3, Yoshi's Island
Größter Wunsch: Einmal im Clubheft abgebildet sein!

PLAYER'S LOUNGE

GALLERY



MARIA ELLEMANN
D-Obhausen

ANDREAS PETERSEN
D-Sieverstadt

ANDREAS SCHÖBERL
D-Pocking

MÄDELS IN DIE N-GANG!

Beatrice Reinisch, D-Altenburg

Mir gefällt besonders der neue Comic mit den Geschichten rund um die N-Gang. Mich stört nur die Tatsache, daß – wieder einmal – nur Jungs mitspielen. Könnte man da nicht während der nächsten Ausgaben Abhilfe schaffen? Schließlich gibt es auch eine Menge Mädchen, die Euer Heft lesen, und die würden sich sicher genau wie ich freuen, wenn endlich auch mal ein Mädchen in der N-Gang dabei wäre.

Da wir ständig versuchen, auf die Wünsche unserer Leser – und natürlich auch auf die unserer Leserinnen – einzugehen, haben wir Deine Bitte sofort an unsere Zeichner weitergeleitet. Ab der nächsten Ausgabe wird mindestens ein Mädel Einzug in die N-Gang halten! Diese neue Hauptdarstellerin soll dann endlich auch die weiblichen Videospielfreaks repräsentieren, die im Comic bisher – wie Du schon treffend bemerkt hast – ein bißchen zu kurz gekommen sind. Wie sie heißen und aussehen wird, verraten wir noch nicht. Laßt Euch überraschen...

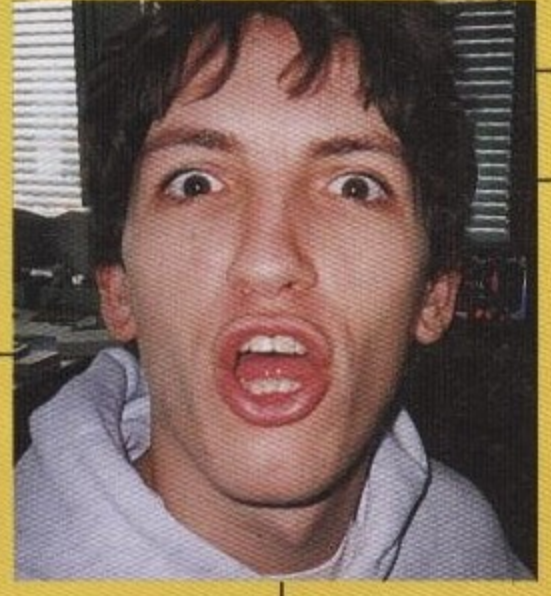
GÜNSTIGE SPIELE

Markus Kestler, CH-Bern

Zu meinem Geburtstag wünsche ich mir immer ein Spiel für mein Nintendo64. Jetzt ist es bald wieder soweit, aber ich kann mich noch nicht zwischen den vielen Favoriten entscheiden. Außerdem habe ich kürzlich gelesen, daß Ihr demnächst einige Spiele billiger macht. Ihr könnt mir sicher sagen, ob das stimmt und mir damit bei meiner Entscheidung etwas helfen. Also ist das mit den günstigeren Spielen wirklich wahr?

Ja, es stimmt tatsächlich! Nintendo wird in nächster Zeit einige Spiele für das Nintendo64 im Rahmen der Players Choice-Serie herausbringen. Wie der Name schon sagt, handelt es sich bei der Players Choice um Games, die in der Gunst der Spieler ganz oben stehen, und die zu den beliebtesten Spielen des vergangenen Jahres gekürt wurden. Momentan erscheinen fünf Spiele in diesem Sortiment: ***Mario Kart 64****,* ***Lylatwars****,* ***F-1 World Grand Prix****,* ***Wave Race 64*** *und* ***Snowboard Kids****. Diese Spiele kannst Du daran erkennen, daß sie in einer silbernen Verpackung erhältlich sind. Solltest Du sie nicht finden, frag einfach mal bei Deinem Händler nach. Hoffentlich konnten wir Dir jetzt die Entscheidung erleichtern und haben sie nicht noch schwerer gemacht...*

FOTO DES MONATS



Neulich in der Redaktion...

... staunte unser französischer Kollege nicht schlecht, als ihm plötzlich ein leibhaftiges Pokémon erschien. Wie sich jedoch später herausstellte, handelte es sich bei dem Pokémon um den Chefredakteur des Club-Magazins, der sich einige Tage nicht rasiert hatte.

MAILBOX LOUNGE

NOW PLAYING

Dieser junge Mann hat erst vor kurzem seinen Weg aus den herrlichen Wäldern und kluftenreichen Schluchten der Alpenrepublik in die wilde, schnellebige Welt der Großstadt gefunden: **Micky Auer** heißt der österreichische Neuzugang in der Club Nintendo-Redaktion, der Euch ab dieser Ausgabe mit kenntnisreichen, spannenden Texten auf den Seiten dieses Magazins verwöhnen wird. Seit den guten, alten NES-Zeiten ist Micky begeisterter Videospieler, und wer einmal gesehen hat, mit welcher Leichtigkeit er den lichtschnellen Podracer über die an Schikanen reichen Strecken von ***Star Wars: Episode I Racer*** steuert, der kommt aus dem Staunen gar nicht mehr heraus!

Der gebürtige Villacher, der seinen Wohnsitz von Kärnten nun nach Frankfurt/Main verlegt hat, hat bereits nach wenigen Tagen sein Herz für Grüne Soße und Äppelwoi entdeckt – und wir in der Redaktion verabschieden uns mittlerweile gelegentlich mit einem zünftigen „Pfiat Di!" Servus Micky und herzlich willkommen in der Club Nintendo-Redaktion!

CHALLENGE
KONSTRUIERT EUREN PODRACER!

Die Veröffentlichung von ***Star Wars: Episode I Racer*** für das Nintendo64 soll auch an der Challenge nicht spurlos vorübergehen, und wir fordern Euch somit heraus, Eurer Kreativität und Euren Zeichen- und Bastelkünsten freien Lauf zu lassen! Und hier ist Eure Aufgabe:

Zeichnet oder bastelt Euren eigenen Podracer! Entwerft ein eigenes Gefährt, mit dem Ihr Euch in den Kampf um den ersten Platz beim Boonta Eve Classic begeben würdet! Schickt Eure Podracer-Kreation an die bekannte Club Nintendo-Adresse in Eurem Land.

Einsendeschluß ist der **6. August 1999**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die zehn besten Podracer werden wir hier im Heft veröffentlichen! Also laßt Eurer Fantasie freien Lauf und kreiert einen pfeilschnellen „Streitwagen", der von zwei kraftvollen Düsenantrieben gezogen wird.

Viel Spaß und viel Glück!

Titelmotiv: F1 World Grand Prix II

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm), Thomas Rinke (tr)
Redaktion:	Micky Auer (miau), Patrick R. Fabri (pf)
Online-Redaktion:	Nicole Schneider (nics)
Horoskop-Beratung:	Maurice Forêt
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Elisabeth Ebner Schweiz: Michela Leubin
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert, Nicole Wiesmann
Spieltechn. Beratung:	Harald Ebert, Angelika Raugust
Produktionsleitung:	Marit Müller
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGEST
Titelgestaltung:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26 - 95 03 08 E-Mail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (Mo-Fr 11-19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo-Fr 13-19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 88 92 15 20 Hotline: 06 62 - 87 63 48 (Mo-Do 9-12 u. 13-16 Uhr, Fr 9-12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 3 19 98 20 Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo-Fr 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)
Club Nintendo Online:	http://www.nintendo.de http://www.zelda.de http://www.banjo-kazooie.de

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

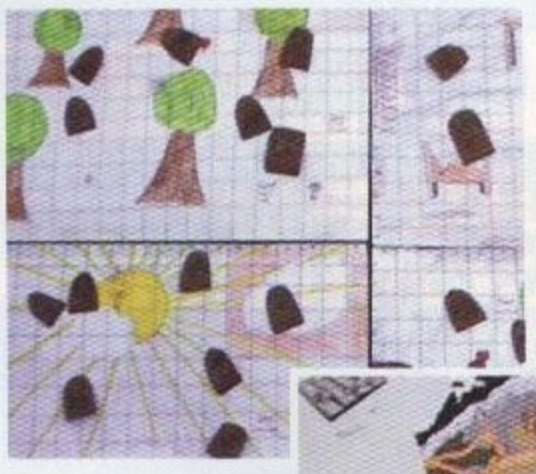
Urheberrecht

© 1999 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Special

Die Invasion der Brettspiele

Wir sind immer noch geplättet von der Masse der Spiele, die uns erreicht haben. Genauso übrigens wie unser Briefträger, der Unmengen von Paketen herschleppen mußte. Zuerst einmal ein großes Lob an alle, die mitgemacht haben: Die viele Mühe, die Ihr in Eure Spiele investiert habt, hat uns schwer begeistert. Am häufigsten wurden Spiele mit Mario und Zelda als Grundlage für ein Brettspiel benutzt, und von der Herstellung der Spielfiguren bis zur Verpackungsgestaltung habt ihr alle einen riesigen Aufwand betrieben. Leider haben uns die vielen großartigen Spiele-Ideen die Entscheidung nicht gerade einfach gemacht. Nach reiflichen Tests und etlichen Abstimmungen in der Redaktion konnten wir uns dann aber doch auf 10 Gewinner einigen. Herzlichen Glückwunsch!



1. Preis

Johannes Peter, Eisenach

2.+3. Preis

Franziska Schmidt, Saarburg

Susanne Bruchta, Bentwisch

4.-10. Preis

Alexander Grüner, Leipzig

Gabriel Jülke, Melle

Felix und Sabrina Kottmair, Augsburg

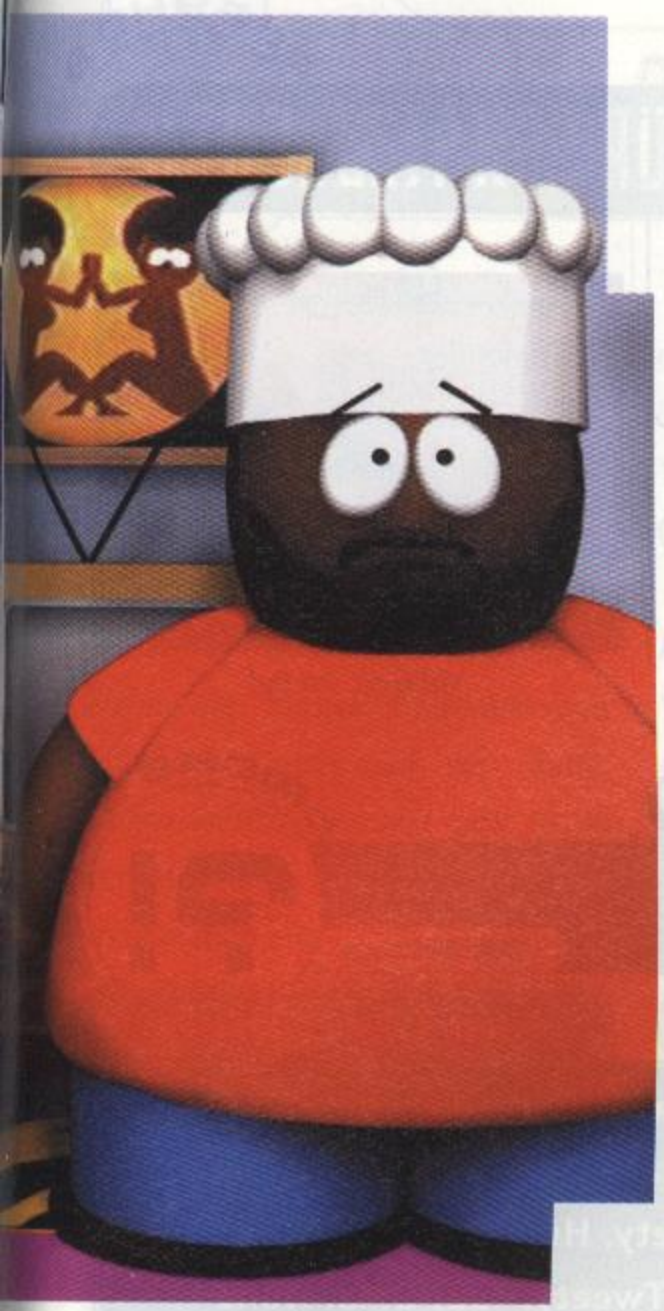
Thomas Renner, Weichs

Gerrit Bokelmann, Hareniems

Manuel Hesse, Kaltenkirchen

Marcus Walkstein, Zittau

SUPPORT ZONE



Aus den Weiten des Alls nähert sich eine schreckliche Bedrohung dem Planeten Erde: Ein von einer abgrundtief bösen Aura umgebener Komet gerät in die Erdumlaufbahn. Feindliche Aliens landen und verändern das Leben in der friedlichen Kleinstadt South Park. Die einzige Hoffnung für das verschlafene Nest, das irgendwo in den Rocky Mountains liegt, sind die vier Grundschüler Kyle, Kenny, Stan und Cartman – und natürlich Ihr! Mit unseren Cheats trotzt Ihr dem Bösen und laßt am Ende den geruhsamen Alltag in South Park wieder einkehren.

(Alle Cheats werden im Hauptmenü unter dem Punkt CHEAT EINGEBEN eingetragen und mit END aktiviert.) [pf]

Das I-Tüpfelchen für alle Fans der Serie ist der Mehrspieler-Modus. Welcher „South Parketeer" träumt nicht davon, den anderen Spielern einmal so richtig mit Big Gay Al, Stans Onkel Jimbo oder mit dem kleinen Ike einzuheizen? Im folgenden findet Ihr die jeweiligen Cheats, um die entsprechenden Charaktere für den Mehrspieler-Modus freizuschalten.

Skinny-Mode	VEGGIEHEAVEN
Big Head-Mode	MEGANOGGIN
Pen And Ink-Mode	PLANEARIUM
Alle Waffen	FATKNACKER
Unendliche Munition	FATTERKNACKER
Unverwundbarkeit	ASSMAN
Level Select	THEEARTHMOVED
Credits ansehen	SCREWYOUGUYS
Master Cheat	BOBBYBIRD

Bonus-Charaktere für den Mehrspieler-Modus

Mr. Mackey	CHEATINGISBAD
Bar Brady	ELVISLIVES
Big Gay Al	OUTRAGE
Ned	HAWKING
Starvin Marvin	SLAPUPMEAL
Phillip	PHAERT
Terrance	RAFT
Mr. Garrison	DOROTHYSFRIEND
Chef	LOVEMACHINE
Wendy	CHECKATACO
Pip	FISHNCHIPS
Ike	KICKME
Mrs. Cartman	ALLWOMAN
Mephisto	GOODSCIENCE
Jimbo	STARINGFOX
Alien	MAJESTIC
Alle Charaktere	OMGTKKYB

South Park™ + © 1998 Comedy Central © 1998 Acclaim Entertainment

SUPPORT

Tricks & Cheats ?! GAME BOY COLOR

Bugs Bunny Crazy Castle 3 – Passwörter für Schatzsucher

Um Bugs Bunny den beschwerlichen Weg durch die Burg etwas zu erleichtern, bieten wir Euch hier einige Paßwörter an, und zwar für jeden fünften Level. Gebt sie im Hauptmenü unter *Password* ein:

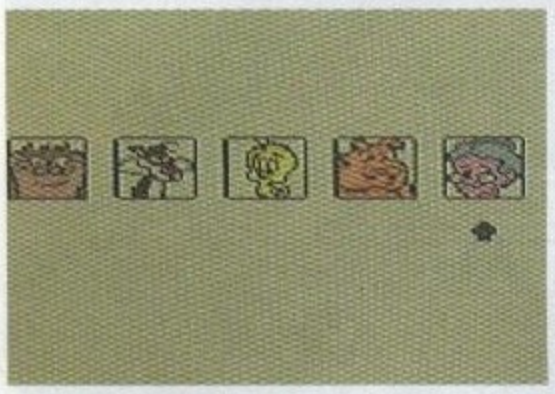
Level 6	XYBDGW	Level 36	YXP?BH
Level 11	5YB3GV	Level 41	11PPBV
Level 16	GSBWPP	Level 46	8QPPBJ
Level 21	NSPLP5	Level 51	M?PWPH
Level 26	WTBPBG	Level 56	HSP?FD
Level 31	ZSBLPN		

Viel Feind, viel Ehr!

Passwörter für die Miezekatze

Sylvester & Tweety

Tricks & Cheats ?! GAME BOY COLOR



Das Paßwort für Level 2.

Ob es Euch mit Hilfe unserer Paßwörter gelingen wird, Tweety zu fangen? Auf jeden Fall könnt Ihr hiermit im Schwierigkeitsgrad *Leicht* alle Levels anwählen. Gebt die Paßwörter im Optionsmenü unter *Paßwort* ein:

Level 1:	Hund, Oma, Tweety, Taz, Sylvester
Level 2:	Taz, Sylvester, Tweety, Hund, Oma
Level 3:	Oma, Tweety, Hund, Sylvester, Taz
Level 4:	Sylvester, Tweety, Taz, Oma, Hund
Level 5:	Taz, Hund, Tweety, Sylvester, Oma

Crankys Geheimnisse

Tricks & Cheats ?! SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country 2 Diddy's Kong Quest

Ihr zählt doch sicher zu den erfolgreichsten **Diddy's Kong Quest**-Spielern? Dann habt Ihr bestimmt schon den kompletten Abspann anschauen können. Cranky Kong winkt Euch dort eigentlich schon zum Abschied – und rückt doch noch ein paar spezielle Tastenkombinationen heraus!

Um sie anzuwenden, müßt Ihr einen leeren Speicherplatz auswählen und mit **A** bestätigen. Drückt im folgenden Menü auf dem Steuerkreuz mehrmals **Unten**, und *Music Test* erscheint.

Und das ist nicht alles: Weiter unten findet Ihr einen *Cheat Mode*, in dem Ihr folgende Kombinationen eingeben könnt:

Cranky verrät Euch, wie Ihr zwei neue Menüpunkte anwählen könnt!

Y, A, Start, A, Unten, Links, A, Unten
Spielstart mit 50 (!) Affen.

B, A, Rechts, Rechts, A, Links, A, X
Alle DK-Fässer verschwinden.

Extreme Cheats

XG2

NINTENDO64

Für dieses rasante Future-Racing haben wir ein paar coole Cheats! Gebt sie anstelle des Fahrernamens ein, um sie zu aktivieren.

Vogelperspektive	SPYEYE
Super Speed	XXX
Flugzeuge statt Motorräder	2064
Unendlich Schilde und Laser	XCHARGE
Unendlich Waffen	MISTAKE
Veränderte Spielgrafik	NEUTRON

Um die Cheats wieder zu deaktivieren, gebt sie ein zweites Mal anstelle des Namens ein.

Von oben betrachtet...

Tricks & Cheats ?! NINTENDO64

NASCAR 99 – NASCAR-Legenden

Das Fahrerfeld dieser uramerikanischen Rennserie ist nicht gerade klein, und Ihr habt immense Auswahl. Wenn Ihr allerdings mal mit einer der **absoluten** Nascar-Legenden ins Rennen gehen wollt, solltet Ihr unsere Tastenkombinationen einsetzen!

(Bei den folgenden Kombinationen müßt Ihr die Controllerbelegung im Controller-Setup übrigens auf *Konfig. #3* einstellen.)

Als Bobby Allison fahren:

Wählt die Strecke *Charlotte* und setzt den Cursor auf den Punkt *Wagen wählen*. Danach gebt Ihr in weniger als 4 Sekunden folgende Kombination ein:

C-Oben, C-Links, C-Unten, C-Rechts, L, R, L, R, Z, Z

Als Davey Allison fahren:

Wählt die Strecke *Talladega* und setzt den Cursor auf den Punkt *Wagen wählen*. Danach gebt Ihr in weniger als 4 Sekunden folgende Tastenkombination ein:

C-Oben, C-Links, C-Unten, C-Rechts, L, R, L, R, L, R

Als Alan Kulwicki fahren:

Wählt die Strecke *Bristol* und setzt den Cursor auf den Punkt *Wagen wählen*. Danach gebt Ihr in weniger als 4 Sekunden folgende Tastenkombination ein:

Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, R, R

Als Richard Petty fahren:

Wählt die Strecke *Martinsville* und setzt den Cursor auf den Punkt *Wagen wählen*. Danach gebt Ihr in weniger als 4 Sekunden folgende Tastenkombination ein:

C-Oben, C-Oben, C-Unten, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, L, R

Als Benny Parsons fahren:

Wählt die Strecke *Richmond* und setzt den Cursor auf den Punkt *Wagen wählen*. Danach gebt Ihr in in weniger als 4 Sekunden folgende Tastenkombination ein:

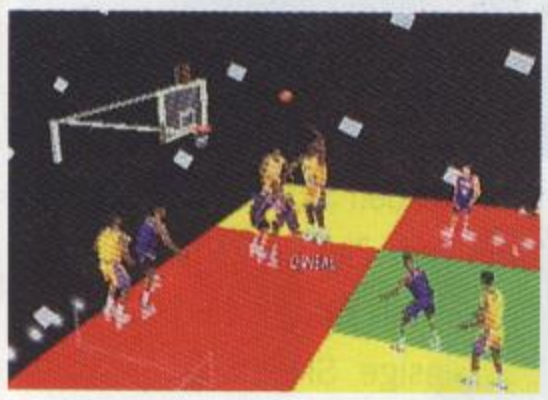
C-Oben, C-Rechts, C-Unten, C-Links, Z, Z, Z, L, Z, Z

Benny Parsons ist mittlerweile Kommentator der Nascar-Rennen.

Tricks & Cheats ?! NINTENDO64

Kobe Bryant in NBA Courtside – Grosse Birnen im Disco-Fieber

Hier haben wir ein paar optische Schmankerl, um die Basketball-Simulation etwas bunter bzw. etwas bizarrer zu gestalten!



Tanzen, bis der Notarzt kommt!?

Disco-Modus

Drückt während des Spiels A, C-Oben, auf dem Steuerkreuz Unten und Oben, C-Unten, R, R, B, C-Rechts, C-Rechts und Z, um das Spielfeld in eine Tanzfläche zu verwandeln!

Große Köpfe

Drückt, während Ihr Euch im Hauptmenü befindet, auf dem Steuerkreuz Rechts, Rechts, Links sowie R, Z, Start, A, Start, A, Start und Z. Die Köpfe Eurer Basketballer erhalten ganz neue Dimensionen!

Zwergen-Modus

Betätigt, während Ihr Euch im Hauptmenü befindet, C-Rechts, C-Rechts, B, R, R, C-Unten, auf dem Steuerkreuz Oben und Unten sowie C-Oben, A und Z. Die langen Kerle schrumpfen im Nu auf ein ausgesprochen kompaktes Maß zusammen!

Nur für die Härtesten!

NINTENDO64

Knife Edge – Nose Gunner

Ist Euch der Schwierigkeitsgrad *Hard* immer noch nicht hart genug? Dann gebt, wenn das Kemco-Logo auf dem Bildschirm erscheint, folgende Tastenkombination ein:

Haltet gleichzeitig **R, L** sowie **C-Oben** gedrückt und betätigt dann nacheinander **C-Rechts, C-Links** und **B**. Wenn Ihr die Kombination richtig (und vor allem schnell genug) eingegeben habt, färbt sich der Copyright-Text gelb. Nun könnt Ihr als Schwierigkeitsgrad *Super* anwählen.

Die Levelanwahl für den *Story*- oder *Team*-Modus aktiviert Ihr, indem Ihr im *Stage*-Bildschirm (indem Ihr Euren Pfad auswählen könnt) folgende Tasten betätigt:

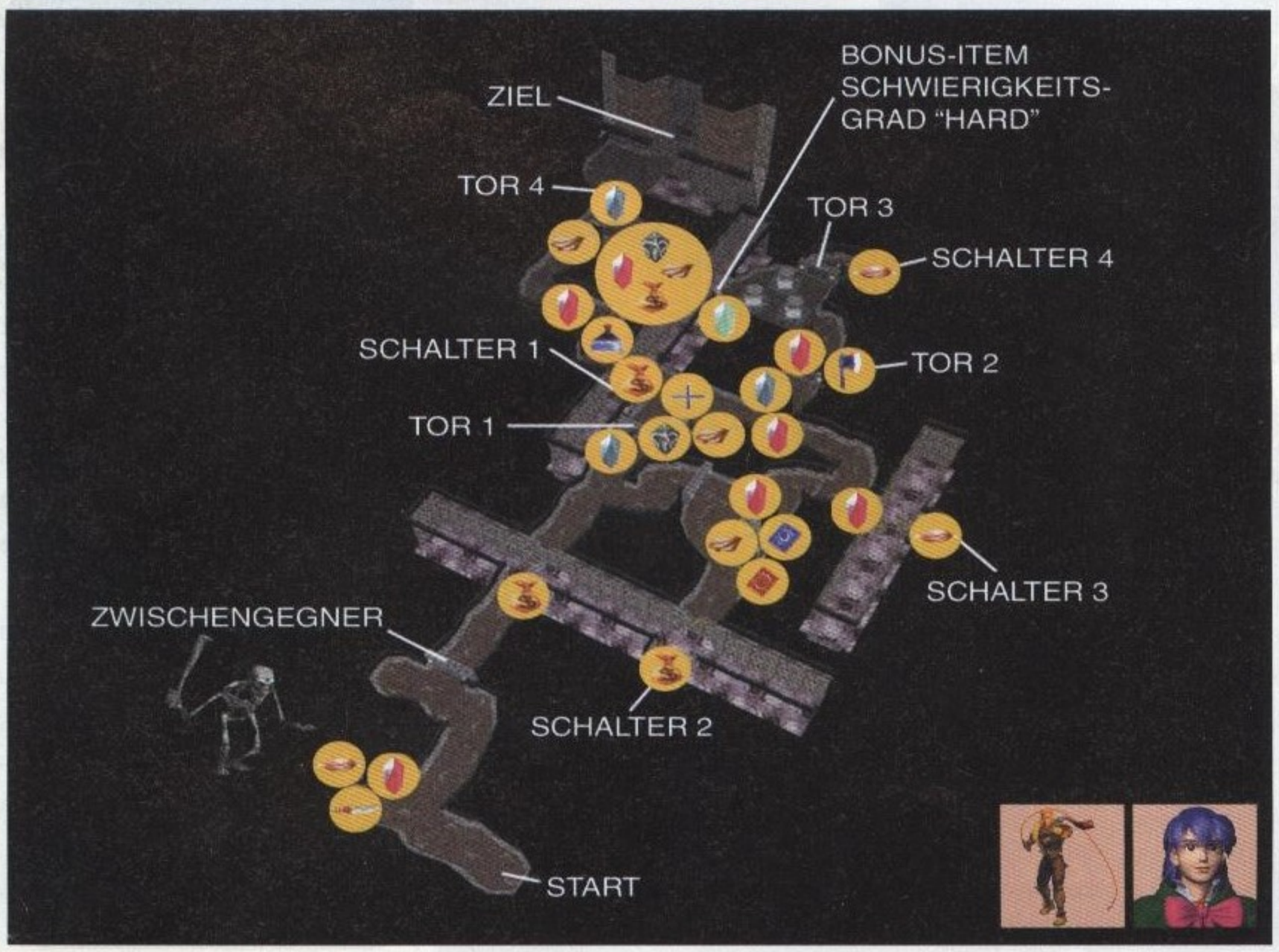
Haltet **R** und alle vier **C-Knöpfe** gedrückt und betätigt dann auf dem Steuerkreuz nacheinander **Rechts, Oben, Links, Unten.**

Hier aktiviert Ihr die Levelanwahl.

SUPPORT

Castlevania™

Als sich die Nacht über Transsylvanien senkt, betretet Ihr entschlossen und mit viel Mut das düstere, verlassen scheinende Schloß des Grafen Dracula... Verlassen? Keineswegs, denn unzählige schreckliche Kreaturen der Nacht harren Eurer in diesem unheimlichen Gemäuer. Euer Weg wird schwerer denn je, denn die Jagd auf den Herrn der Finsternis gestaltet sich als eine Expedition in finsterste Dimensionen! [pf]



- Roter Kristall
- Speicherpunkt
- Schwierigkeitsgrad „Hard"
- 2. Outfit für Reinhardt
- 2. Outfit für Carrie
- Schlüssel
- Mondkarte
- Sonnenkarte
- 100 Goldstücke
- 300 Goldstücke
- 500 Goldstücke
- Giftheiler
- Vampirheiler
- Lebensenergie
- Lebensenergie
- Powerup
- Renon, der Händler
- Magical Nitro
- Wurfaxt
- Kreuz
- Wurfmesser
- Holy Water
- Erste Hilfe

Level 1

Forest Of Silence

Ihr beginnt Euren Streifzug gegen Dracula am Startpunkt. Öffnet die Tore durch Aktivierung der entsprechenden Schalter und arbeitet Euch zum Ziel vor. Dort müßt Ihr den ersten Endgegner besiegen: Das riesige Skelett, auf das Ihr schon zu Beginn des Levels getroffen seid.

© 1986 1999 Konami

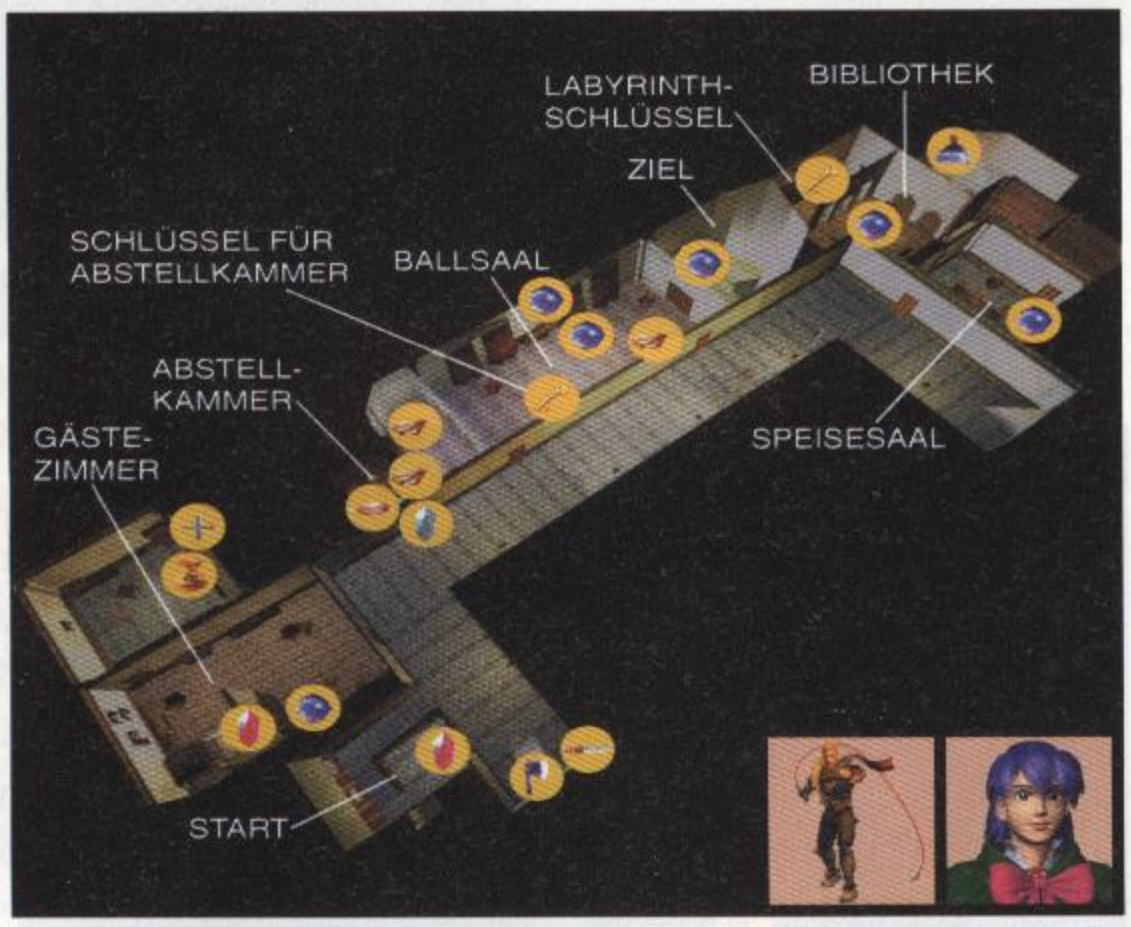
Zone 2

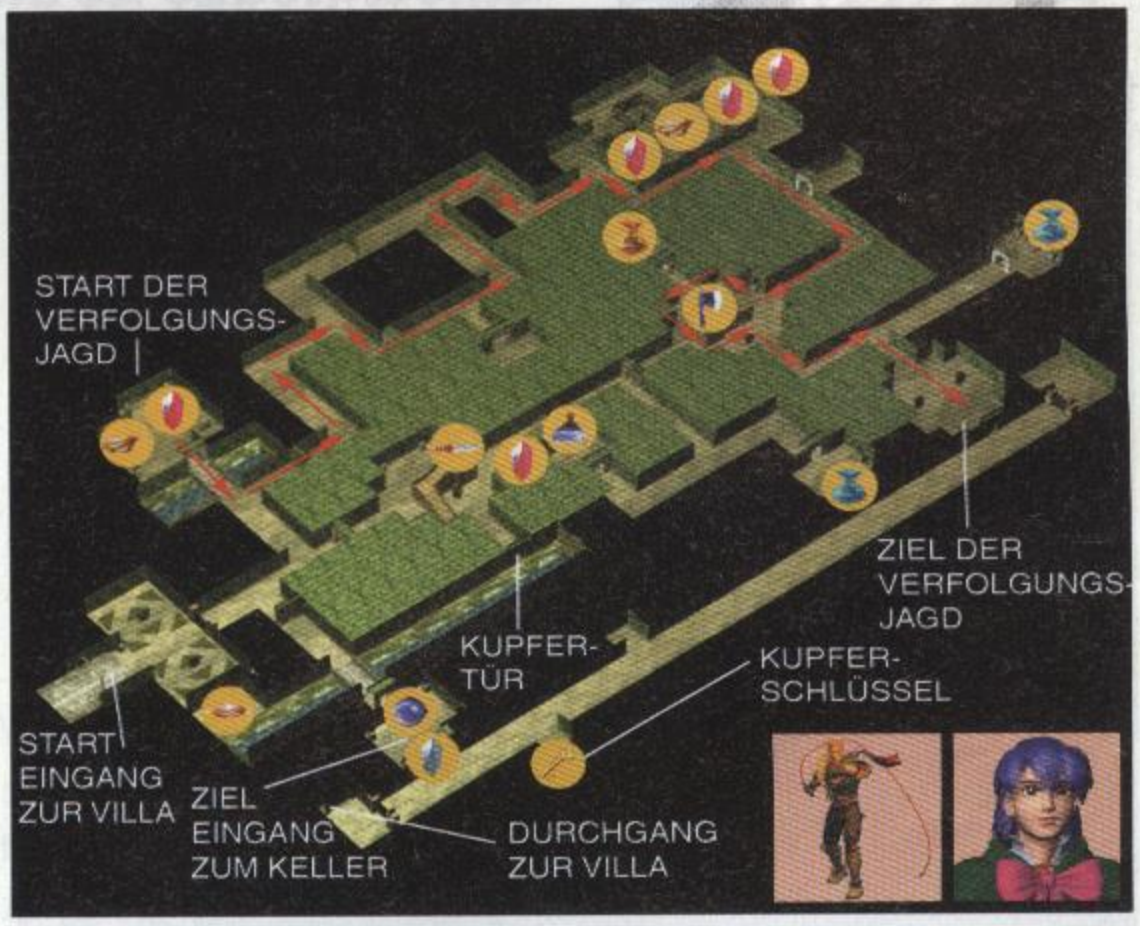
Level 2 — Castle Wall

Nachdem Ihr die Burg betreten habt, setzt Ihr Euren Weg durch die rechte Tür fort. Achtet auf die unzähligen Fallen und Gefahren und arbeitet Euch den Turm hinauf. Oben angekommen erwartet Euch der nächste Endgegner: Ein mehrköpfiger weißer Drache. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, aktiviert Ihr den Schalter und springt durch das geöffnete Tor eine Ebene tiefer. Arbeitet Euch von dort bis auf die unterste Ebene vor. Ihr seid wieder am Eingang der Burg, wo Ihr den nun geöffneten Bereich betretet. Holt Euch den in der Fackel verborgenen Schlüssel und betretet nun die andere Tür. Ihr befindet Euch wiederum in einem Turm. Dieser ist jedoch mit wesentlich gefährlicheren Fallen gespickt. Erklimmt ihn und öffnet die Tür. Wenn es noch Tag ist, wartet dazu, bis es Nacht wird. (Habt Ihr eine Mondkarte aufgesammelt, setzt diese jetzt ein, denn die Tür läßt sich nur nachts öffnen.) Ihr begegnet zum ersten Mal Dracula! Aktiviert den Schalter und springt durch den Mauerspalt nach unten. Dort schreitet Ihr durch das nun geöffnete Tor.

Level 3 — Villa

Sobald Ihr Euch dem Tor nähert, attackieren Euch drei Hunde. Besiegt sie, damit sich das Tor öffnet. Geht weiter und erledigt auch die nächsten beiden Hunde. In der Mitte des folgenden Freigeländes steht ein Springbrunnen, auf dem sich eine Menge Items befinden. Erst um Mitternacht jedoch hebt sich die kleine weiße Plattform im Wasser des Springbrunnens und erlaubt es Euch, auf die höhere Ebene zu gelangen. Betretet danach die Villa. Hier erscheint ein Vampir, den Ihr zunächst besiegen müßt. Erst danach könnt Ihr die Treppe hinaufsteigen und nach links gehen. Tretet durch die Tür am Ende des Ganges und durchquert den Gang. Ihr gelangt in den Rosengarten. Wartet dort bis 3 Uhr morgens oder kommt um diese Zeit wieder hierher zurück, um Rosa, eine junge Frau, zu treffen. Betretet das Gästezimmer und sprecht mit Vincent, dem Vampirjäger. Wenn Ihr Rosa schon getroffen habt, gibt er Euch den Schlüssel für das Archiv. Holt Euch dort den Labyrinthschlüssel und begebt Euch im Ballsaal durch die große Flügeltür. Bevor Ihr nun den Garten betretet, trefft Ihr das erste Mal auf Renon, den Händler.

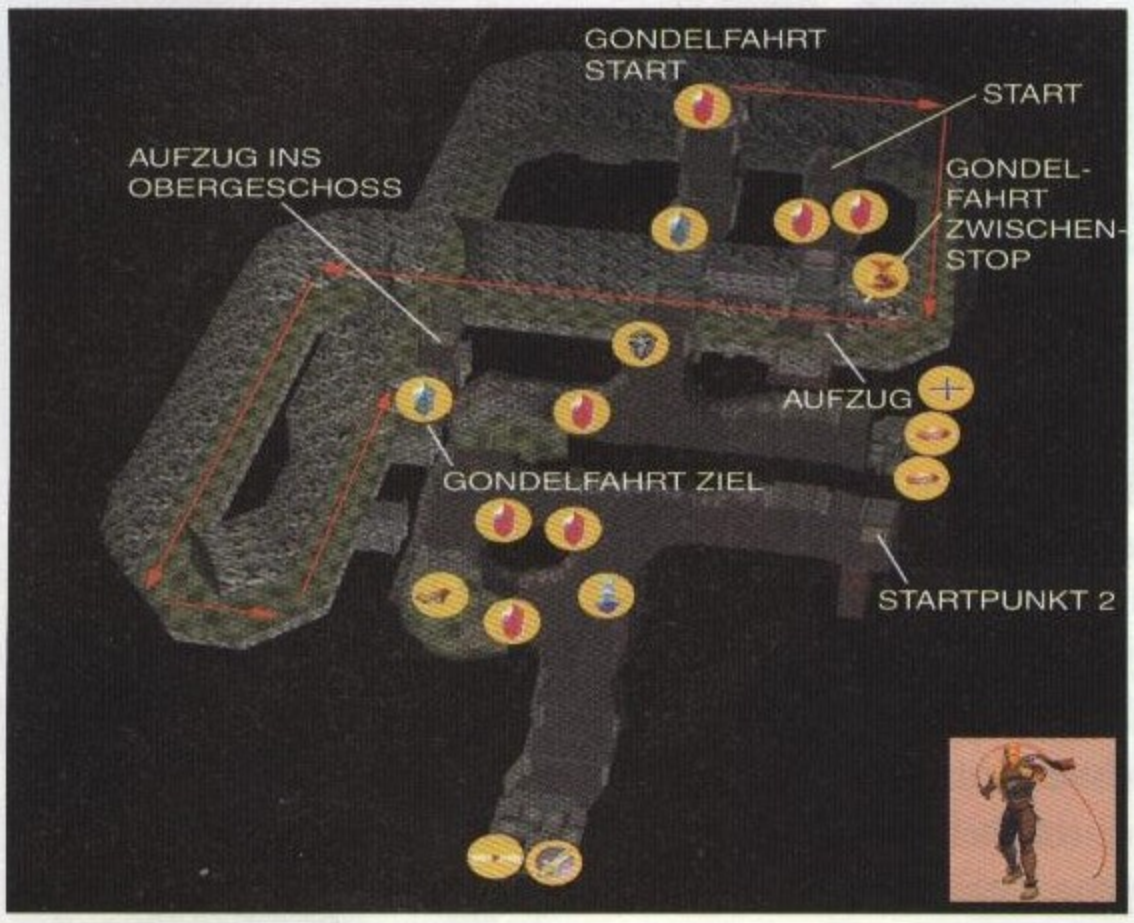




Begebt Euch zum Startpunkt der Verfolgungsjagd. Ihr trefft auf Malus, einen kleinen Jungen, der plötzlich flieht, als zwei Hunde und ein Zombie mit einer Kettensäge auftauchen. Folgt Malus über den rot eingezeichneten Weg. Geht durch die Tür, nehmt den Kupfer-Schlüssel an Euch und geht geradeaus in die Villa zurück. Ihr befindet Euch wieder in der Eingangshalle. Lauft von hier zurück zum Eingang des Gartens. Dort begebt Ihr Euch durch die Kupfertür und betretet am Zielpunkt Eures Weges den Keller. Hier müßt Ihr gleich gegen zwei Endgegner antreten: das Vampir-Duo. Nachdem Ihr dieses bezwungen habt, springt in den Sarg.

SUPPORT

Level 4 Tunnels



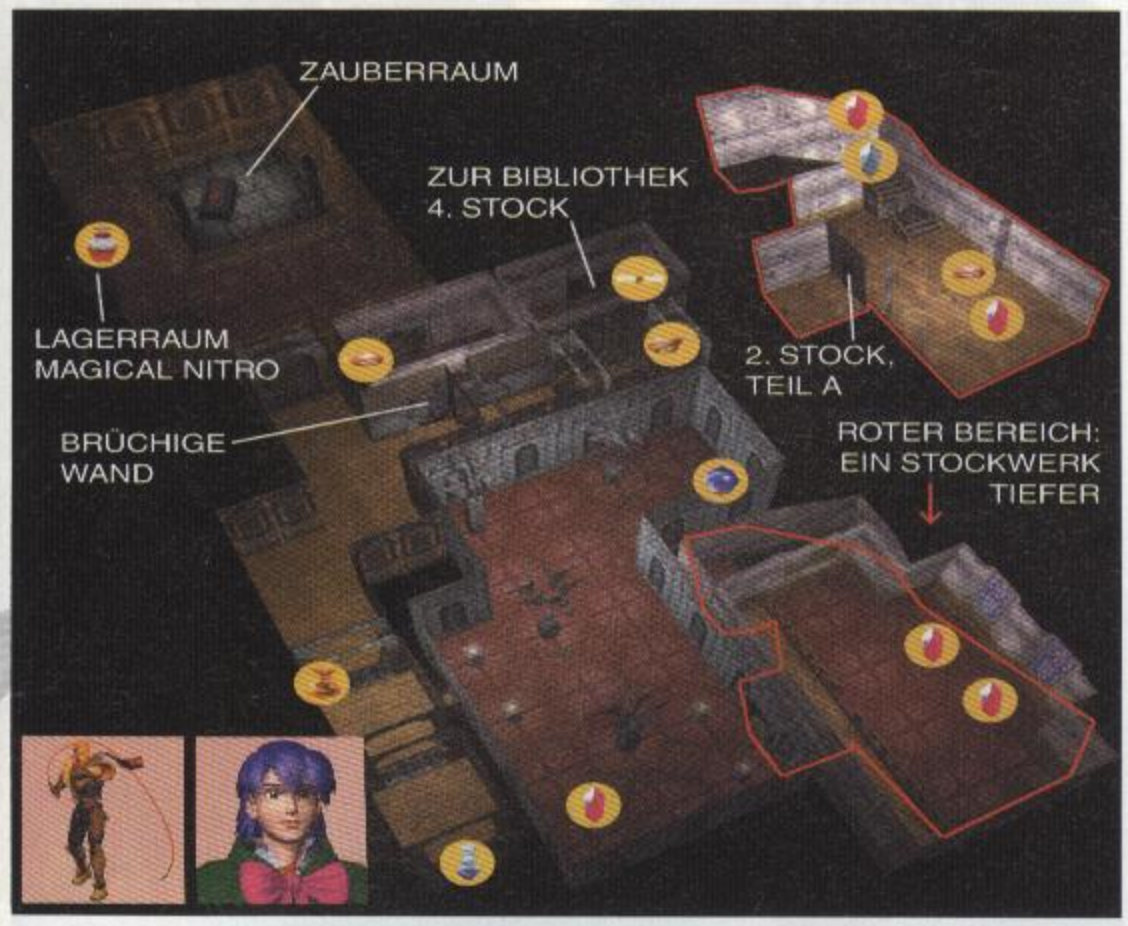
Lauft vom Startpunkt aus ans Ende des Gangs und benutzt den Aufzug. Springt über die Plattformen im Wasser nach links und setzt Euren Weg durch den Gang fort. Am Ende geht Ihr erneut nach links und benutzt den Aufzug nach oben. Ihr befindet Euch nun am Startpunkt 2. Bahnt Euch einen Weg durch das Gewölbe und begebt Euch zum Startpunkt der Gondelfahrt. Fahrt mit der Gondel bis zum Zwischenstop und wartet dort auf die blaue Gondel, mit der Ihr Euren Weg zum Ziel fortsetzt. Benutzt dort den Aufzug ins Obergeschoß. Überquert mit Hilfe der Plattformen das vor Euch liegende Becken und setzt den Weg geradeaus fort. Hinter der Sonnentür am Ende des Gangs befindet sich der Ausgang. (Wenn Ihr noch einige Items benötigt, solltet Ihr zuvor allerdings einen Abstecher nach rechts machen. In den Gängen kann man allerhand Nützliches finden.)

Level 4 Underground Waterway

Macht Euch auf den Weg zum ersten Schalter. Doch Vorsicht! Der Boden bricht unter Euch weg. Springt an die gegenüberliegende Wand und hangelt Euch nach rechts. Erledigt die Gegner auf der Brücke und aktiviert den Schalter. Nach einem langen, mit schwierigen Sprungpassagen gespickten Weg erreicht Ihr den Schalter für die Eisentür. Betätigt auch diesen und begebt Euch zu Schalter Nummer 2. Deaktiviert durch diesen den letzten Wasserfall und macht Euch auf den Weg zum Ziel.

Level 5 Castle Center

Folgt dem Gang und geht bei der Abzweigung nach rechts. Geradeaus liegt die Folterkammer, für die Ihr jedoch einen Schlüssel benötigt. Nehmt die Tür auf der rechten Seite und erledigt die Vampire, bevor Ihr Euren Weg nach oben fortsetzt. Durchquert auch das nächste Stockwerk.



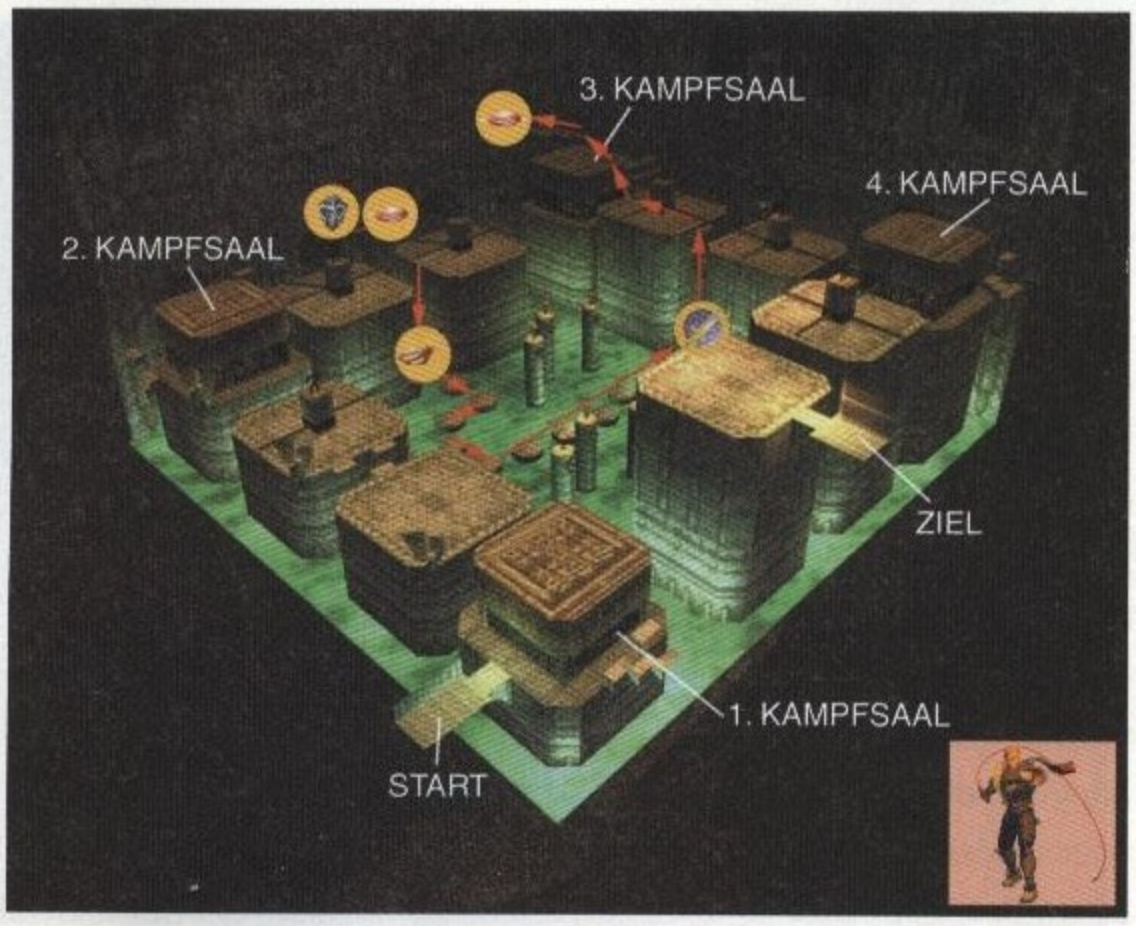
Hier gilt es wiederum, Magical Nitro aus dem Lagerraum zu beschaffen. Allerdings müssen zuvor einige Räume voller Gegner und Fallen durchquert werden. Nehmt das Magical Nitro und geht zurück. Da Ihr jedoch wiederum nicht springen oder getroffen werden dürft, steht Euch ein schweißtreibender Weg bevor. Habt Ihr den Raum mit den fallenden Gittern hinter Euch, müßt Ihr mittig zwischen den Rittern durch die Tür gehen. Lauft zügig, denn sonst schlagen sie nach Euch! Im nächsten Raum erwarten Euch keine Gefahren, doch vor der Rampe in den zweiten Stock müßt Ihr einen Bogen laufen, um dem Ritter links neben der Tür auszuweichen. Im zweiten Stockwerk folgt Ihr dem rot eingezeichneten Weg. Bei der Passage vom großen zum kleinen Zahnrad gilt es, besonders vorsichtig zu sein. Verlaßt den Raum und benutzt die Rampe in den ersten Stock. Durchquert diesen und begebt Euch in das Erdgeschoß. Geht durch die Tür und setzt Euren Weg nach rechts fort. Doch Vorsicht! Im Gang befindet sich ein Motorradfahrer, der sich Euch zielstrebig nähert. Weicht ihm aus und betretet den Raum hinten links. Geschafft! Doch bevor Ihr einen Freudensprung macht, plaziert besser das Magical Nitro an der brüchigen Wand auf der gegenüberliegenden Seite. Nun besorgt Ihr wiederum einen Zünder aus der Folterkammer und sprengt die Wand. Nachdem Ihr den großen Kristall in der Mitte aktiviert habt, tretet Ihr dem nächsten Endgegner gegenüber: Dem riesigen Behemoth, der Sekunden zuvor noch friedlich schlief. Sobald Ihr diesen Gegner erledigt habt, macht Ihr Euch auf den Weg in den ersten Stock. Allerdings müßt Ihr zuvor im Erdgeschoß gegen einen weiteren Endgegner antreten. Reinhardt trifft hier auf Rosa, Carrie auf ihre zur Vampirin gewordene Cousine. Benutzt nach dem Kampf den Aufzug im ersten Stock. Oben angekommen folgt Ihr dem Weg über die intakte Brücke in den nächsten Level.

Ihr betretet den zweiten Stock über die Treppe auf der Karte unten rechts. Folgt dem Weg zunächst in den Abschnitt B. Begebt Euch dann in den dritten Stock.

Betretet den Zauberraum und sprecht mit der umherirrenden Echse. Sie ist ein verzauberter Schloßbewohner, der Euch den Schlüssel für die Folterkammer gibt. Geht nun in den Lagerraum und nehmt das Magical Nitro aus dem Regal. Ihr müßt dieses nun vorsichtig zur brüchigen Wand bringen - ohne dabei zu springen oder von einem Gegner getroffen zu werden! Habt Ihr dies erledigt, holt Ihr aus der Folterkammer im Erdgeschoß den Zünder für das Nitro und kommt hierher zurück. Sobald die Wand aufgesprengt ist, betretet Ihr die Bibliothek. Hier gelangt Ihr über die Bücherregale auf die höhere Ebene. Erklimmt die Säule und klettert durch die Öffnung in der Decke eine Ebene höher. Durchquert die nächste Ebene, bis Ihr in das Observatorium gelangt. Hier müßt Ihr die Figuren an den richtigen Stellen der Karte plazieren. Gebt dazu den Code 2, 4, 8 ein. Ist Euch dies gelungen, bricht das Siegel in der Halle mit dem Endgegner. Geht nun in den zweiten Stock zurück und betretet den Abschnitt A. Durchquert den Raum und steigt zum dritten Stock hinauf.

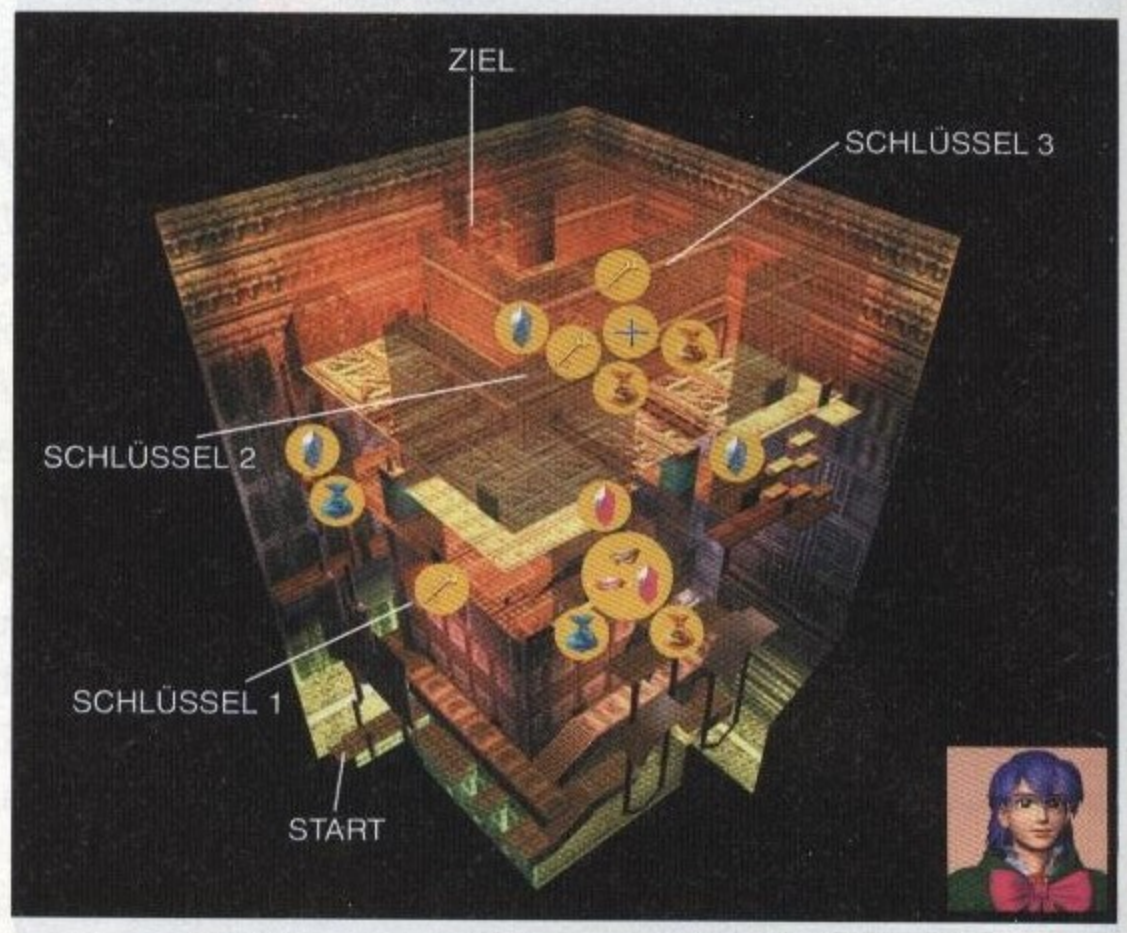
SUPPORT

Level 6 Duel Towers



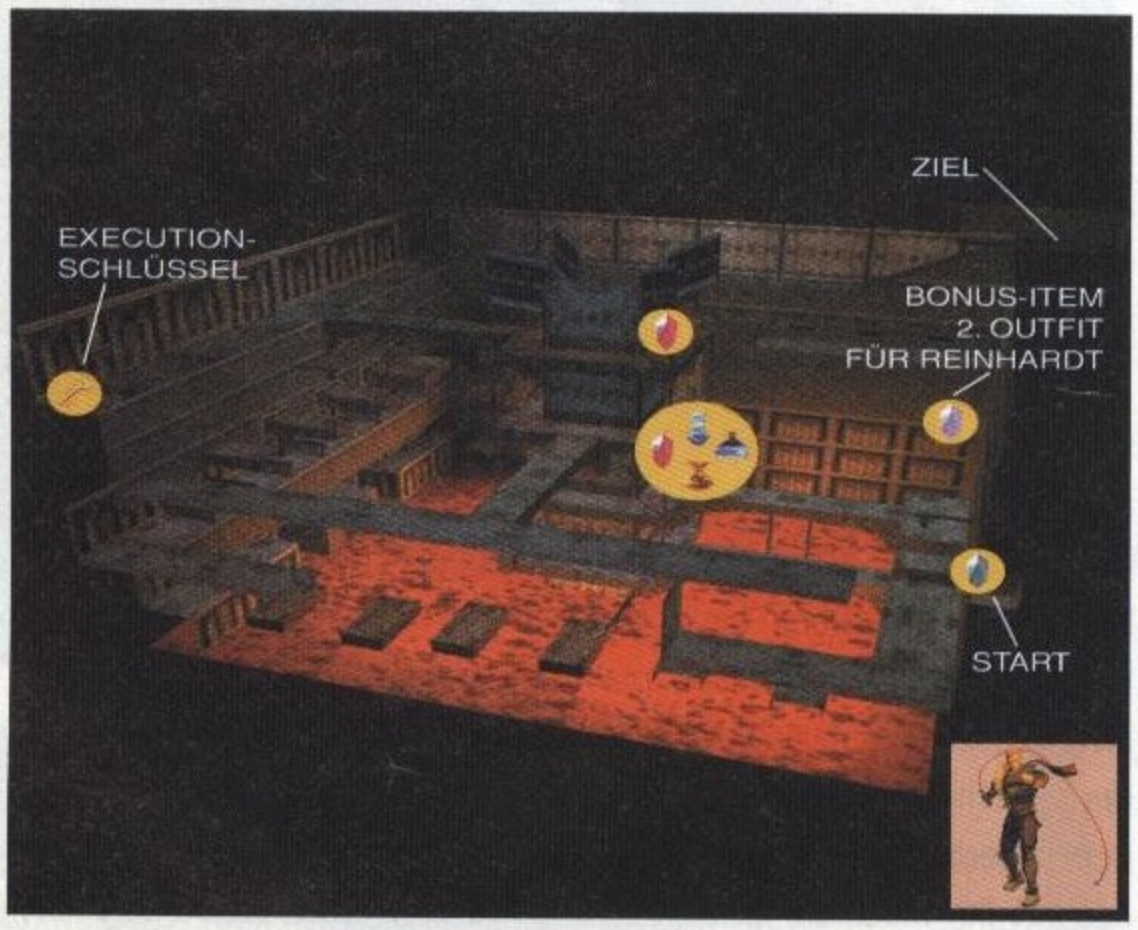
Ihr setzt Euren Weg vom Startpunkt aus fort. In jedem Kampfsaal erwartet Euch ein zäher Gegner, der Euch nur weiterziehen läßt, wenn Ihr ihn besiegt. Meistert die Sprungpassagen und arbeitet Euch gegen den Uhrzeigersinn von einer Arena in die andere, um das Ziel zu erreichen.

Level 6 Tower Of Science



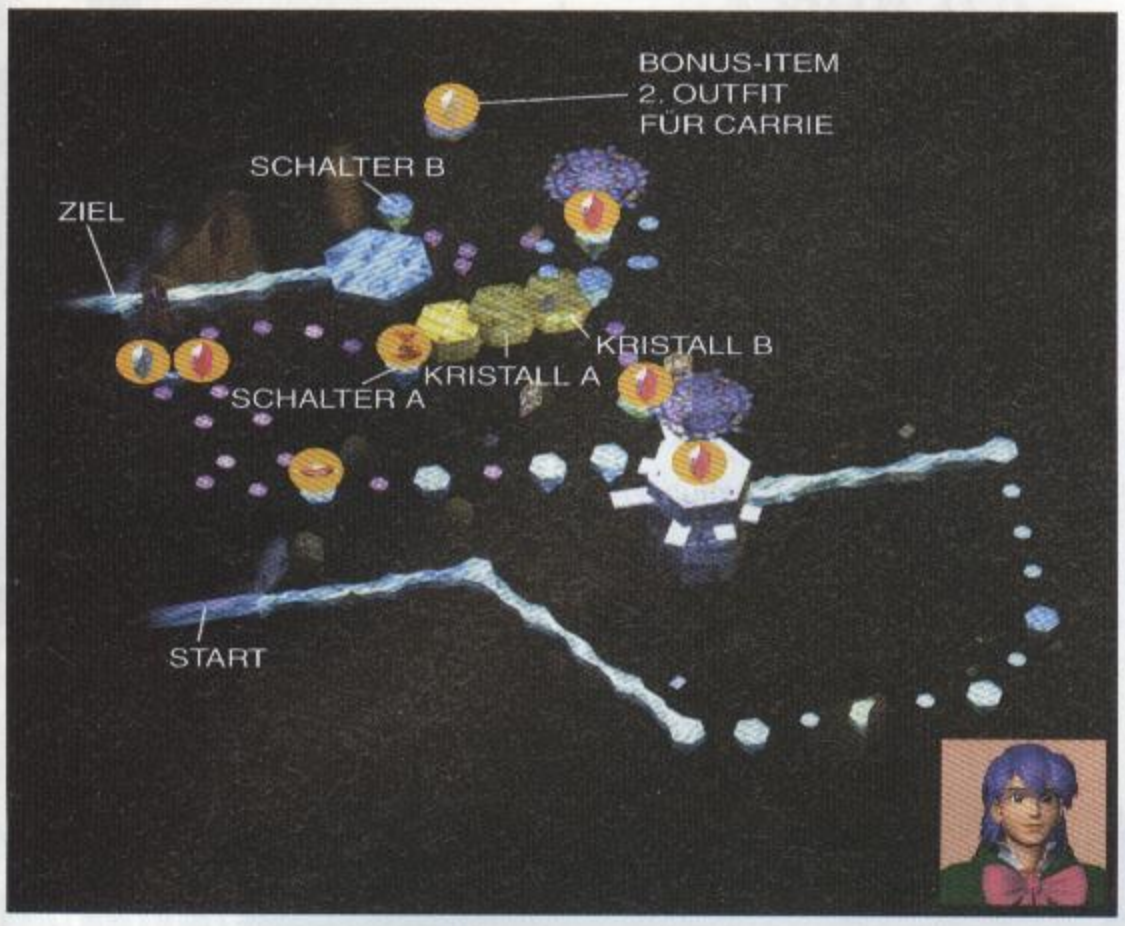
Im Tower Of Science müßt Ihr zunächst über einen mit Fallen und Fließbändern gespickten Weg nach oben gehen. Nachdem Ihr durch die Tür am ersten Speicherpunkt getreten seid, holt Ihr Euch hinter der Tür auf der rechten Seite den ersten Schlüssel. Anschließend steigt Ihr die Treppe hinauf und schaltet die Selbstschußanlagen unter der Decke aus. Springt nach rechts über die kleinen Plattformen auf die gegenüberliegende Seite. (Vorsicht! Die Sprungdistanz läßt sich schwer einschätzen!) Für die Tür benötigt Ihr den zweiten Schlüssel. Setzt den Weg über den Vorsprung rechts fort. Setzt zuvor allerdings noch die Selbstschußanlagen unter der Decke außer Gefecht. Betretet den Gang und holt Euch hinter der mittleren Tür den zweiten Schlüssel. Nehmt jetzt über die kleinen Plattformen den Weg zur anderen Seite und kehrt von hier zur zweiten Tür zurück. Das Gröbste wäre nun geschafft! Setzt Euren Weg über die Fallen bis zum Ziel fort.

Level 7 Execution Towers



Auch in diesem Level gilt es wieder, sich auf die oberste Ebene vorzuarbeiten. Laßt die schwingenden Klingen hinter Euch und geht am Mittelturm nach rechts. Springt über die Plattformen, erledigt den Gegner und überquert auch die ein- und ausfahrenden Plattformen. Klettert eine Ebene höher und lauft wieder zum Mittelturm, von wo aus Ihr nach rechts über die beweglichen Plattformen weiterspringt. Erklimmt die Mauervorsprünge neben dem Speicherpunkt und arbeitet Euch wieder zur Mitte vor. Folgt dem Weg um den Turm und geht nach rechts weiter. Es erwartet Euch eine haarige Sprungpassage über bewegende Plattformen! Haltet Euch bei der letzten Plattform äußerst rechts, da Ihr sonst gegen den höhergelegenen Vorsprung prallt. Wenn Ihr die nächste Ebene erreicht habt, könnt Ihr entweder in den nächsten Level weitergehen, oder Euch den Execution-Schlüssel holen. Dieser öffnet die verschlossene Tür eine Ebene tiefer. Dahinter findet Ihr ein Bonus-Item: Reinhardts alternatives Outfit. Ihr erhaltet es auf der Plattform rechts neben dem Vorsprung. Geht über den unsichtbaren Weg an der Wand entlang zum Startpunkt zurück und arbeitet Euch wieder nach oben.

Level 7 Tower Of Sorcery



Dieser Level verläuft sehr linear. Abgesehen von verschwindenden Plattformen und vielen Sprungpassagen erwarten Euch keine größeren Probleme. Sobald Ihr die beiden Kristalle A und B erreicht habt, müßt Ihr zunächst Schalter B und dann Schalter A auslösen, damit sich die beiden Kristalle erheben und Ihr weiter vorankommt. Von der Plattform direkt vor dem Ziel aus führt ein unsichtbarer Weg zu einer schwebenden Plattform hinauf. Steht Euch Holy Water zur Verfügung, könnt Ihr ihn sichtbar machen, um Carries Alternativ-Outfit zu erhalten. Allerdings könnt Ihr den Level auch direkt verlassen.

Level 8 Room Of Clocks

Fahrt hier einfach mit dem Aufzug eine Ebene höher, um gegen einen weiteren Endgegner anzutreten. Ihr habt beide Gegner übrigens schon zuvor zu Gesicht bekommen: Reinhardt trifft auf Gevatter Tod, Carrie auf die Actrice. Nach vollendeten Taten fahrt wieder eine Ebene tiefer und betretet den nächsten Level.

Level 9 Clock Tower

Klettert über die Vorsprünge nach oben und erklimmt auf der rechten Seite des Turms den Vorsprung. Springt auf die Zahnräder, von wo aus Ihr über die Antriebswelle auf die andere Seite balanciert. Bahnt Euch über die Plattformen einen Weg nach oben, wobei Ihr zwischen den zwei großen Zahnrädern den Schlüssel holt. Durchquert den Gang hinter der Tür und springt im nächsten Raum über die rotierenden Zahnräder auf die andere Seite. In der Nische rechts neben der Tür findet Ihr den benötigten Schlüssel. Nachdem Ihr den nächsten Raum betreten habt, springt Ihr links unterhalb des Eingangs auf die Plattform, um Euch den Schlüssel zu holen. Erklimmt in der hinteren rechten Ecke des Raumes die rotierenden Säulen und springt von ihrer Spitze auf die dahinter liegenden Zahnräder, um den Ausgang zu erreichen.

Level 10 Castle Keep

Ihr habt es endlich geschafft: Der letzte Level! Lauft die Rampe hinauf und betretet den ersten Raum. Ihr trefft hier auf Renon, den Händler. Habt Ihr während des Spiels für mehr als 30.000 Goldstücke bei ihm eingekauft, so müßt Ihr nun gegen Ihn antreten. Ansonsten dürft Ihr weiterziehen. Wenn Ihr Euch bei Eurem Streifzug durch Draculas Schloß zuviel Zeit gelassen habt, müßt Ihr im nächsten Raum gegen Vincent antreten. Allerdings ist dieser vom Vampirjäger zum Vampir mutiert. Setzt Euren Weg die Rampe hinauf fort. Bevor Ihr jedoch den Raum am Ende betretet, solltet Ihr auf die Fackeln links und rechts neben dem Eingang springen. Hier findet Ihr große Medipacks, die sich im Kampf gegen Dracula als sehr nützlich erweisen. Betretet nun die Tür und stellt Euch dem Fürsten der Dunkelheit. Wenn Ihr gegen Vincent kämpfen mußtet, seht Ihr nun das „schlechte Ende" des Spiels. Wenn nicht, beginnt die Burg einzustürzen. Lauft schnellstmöglich die Rampe hinunter, um am Ende auf den Aufzug links neben der Rampe zu springen. Dieser bringt Euch direkt auf das Dach, wo es Dracula nach einer Revanche dürstet. Habt Ihr auch diesen Kampf erfolgreich überstanden, zeigt das Böse sein wahres Gesicht. In einem allerletzten Kampf müßt Ihr gegen Dracula in seiner übelsten Form bestehen! Besiegt ihn und lehnt Euch zurück: Ihr habt das Böse bezwungen und dürft nun das „gute Ende" des Spiels genießen!

SUPPORT

HOTLINE

NINTENDO64

THE LEGEND OF ZELDA™

SCHWARZE MONOLITHEN

Wie kann ich in Ganons Schloß die großen schwarzen Steine beseitigen?

Geht in der großen Siegelhalle vom Eingang aus nach rechts und betretet den dritten Eingang auf der rechten Seite (Schattensiegel). Im nächsten Raum entzündet Ihr mit einem Feuerpfeil die Fackel auf der rechten Seite und folgt der durchsichtigen Brücke bis zur nächsten Plattform. Schießt von dieser Plattform aus wieder einen Feuerpfeil auf die Fackel und setzt Euren Weg zur nächsten Plattform fort.

Schaut Euch nun mit dem Auge der Wahrheit um, damit Ihr links oberhalb und rechts unterhalb je einen Schalter entdeckt, die Ihr beide betätigen müßt.

Jetzt erscheint auf der Plattform mit dem schwarzen Rechteck eine Truhe, die den Titanhandschuh enthält. Tragt Ihr diesen, seid Ihr stark genug, um die schwarzen Monolithen heben zu können.

Dieser Monolith stellt nun kein Hindernis mehr dar!

MARIOS BIG BAND

MARIO PARTY™

HOTLINE

NINTENDO64

Wie kann ich das Spiel Marios Big Band gewinnen?

Bei diesem Spiel musizieren vier Spieler im Big Band-Stil wobei ein Spieler dirigiert. Die anderen müssen ihre Instrumente im richtigen Takt spielen.

Als Dirigent müßt Ihr mit dem analogen 3D-Joystick den Taktstock schwingen. Achtet dabei auf das Kästchen links oben. Hier wird Euch angegeben, in welche Richtung Ihr den Taktstock bewegen müßt (links, rechts, unten oder oben).

Die drei Musiker spielen ihr Instrument mit der A-Taste. Schaut auf die untere Leiste, in der Ihr Euren Kopf seht. Ihr erkennt hier, wann Euer Einsatz ist. Bleibt immer im Takt, sonst erhaltet Ihr keine der heißbegehrten Münzen!

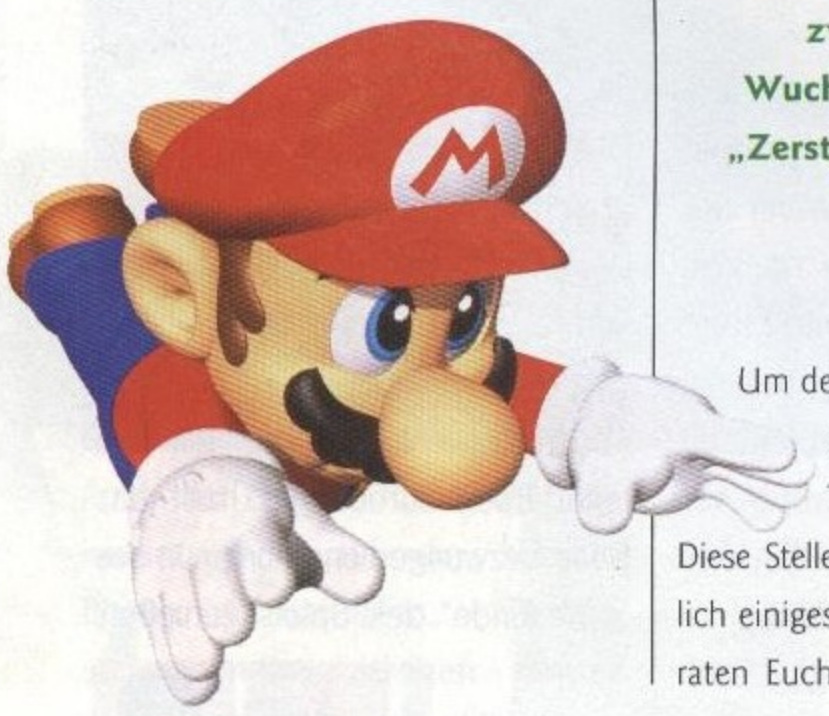
Musik ist Trumpf...

HOTLINE

SUPER MARIO 64™

NINTENDO64

BRÖSELIGE FELSWAND



Was muß ich in der zweiten Welt (Wummps Wuchtwall) bei der Aufgabe „Zerstöre die Felswand" tun?

Um den nächsten Stern erreichen zu können, müßt Ihr einen Teil der Felswand zerstören. Diese Stelle zu finden bereitet sicherlich einiges Kopfzerbrechen. Wir verraten Euch, wie Ihr vorgehen müßt: Lauft zur Kanone und richtet sie nach rechts auf das sich drehende Brett aus. Wie Ihr Euch bestimmt erinnern könnt, laufen die beiden Steinwände rechts und links des Bretts spitz zusammen. Eben diese oberen Spitzen könnt Ihr zerstören, indem Ihr Mario dagegen schießt. In der rechten Spitze ist der Stern versteckt! Diesen erreicht Ihr entweder, indem Ihr Euch aus der Kanone dorthin schießen laßt, oder Ihr lauft außen herum und sammelt ihn ein.

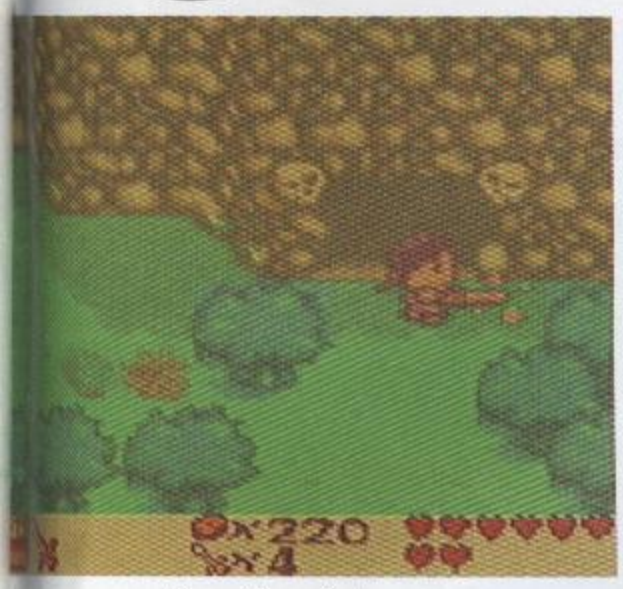
Diese Mauer müßt Ihr zerstören!

HOTLINE

GAME BOY COLOR

ZU KNAPPE ÖFFNUNGSZEIT?

Warner Bros. Quest for Camelot™



Hier geht's weiter!

Wie gelange ich im fünften Level durch das Tor, das sich nur für kurze Zeit öffnet?

Nachdem Ihr das Bleiarmband erhalten und die Windbarriere überwunden habt, steht Ihr vor einem verschlossenen Tor. Links davon seht Ihr hinter einigen Büschen einen Knochenhaufen. Wenn Ihr Euch auf diese Knochen stellt, öffnet sich das Tor. Kurz bevor Ihr es erreicht, schließt es sich jedoch wieder. Des Rätsels Lösung ist Euer Schwert! Ihr müßt mit aufgeladenem Schwert (indem Ihr also die Schwerttaste gedrückt haltet) vom Knochenhaufen aus um die Büsche und Bäume herum zum Tor gehen. Dadurch seid Ihr einen Tick schneller und schafft es gerade so, durch das geöffnete Tor durchzuschlüpfen.

LEVELAUSGANG

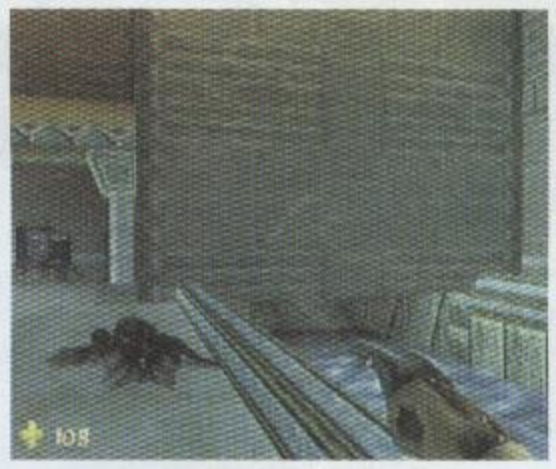
Turok 2 Seeds of Evil™

HOTLINE

NINTENDO 64

Wo befindet sich das Ausgangsportal im zweiten Level (Fluß der Seelen)?

Sobald Ihr alle Missionsziele erfüllt habt, geht Ihr zu jenem Abschnitt, in dem sich das Talisman-Portal befindet. Dort findet Ihr im Nordosten eine Brücke, die Ihr überqueren müßt. Folgt dem Weg und betretet den nördlichen Gang. Geht den vorgegebenen Weg entlang, bis Ihr auf einer erhöhten Plattform steht. Von dieser Plattform aus müßt Ihr einen Sprung in westlicher Richtung wagen, um auf dem nordwestlichen Abschnitt zu landen. Betätigt hier den Schalter und springt anschließend in den Wassergraben. Nun taucht Ihr nach Norden durch das jetzt geöffnete Tor und erreicht auf diese Weise das Ausgangsportal.



Hier befindet sich der Ausgang!

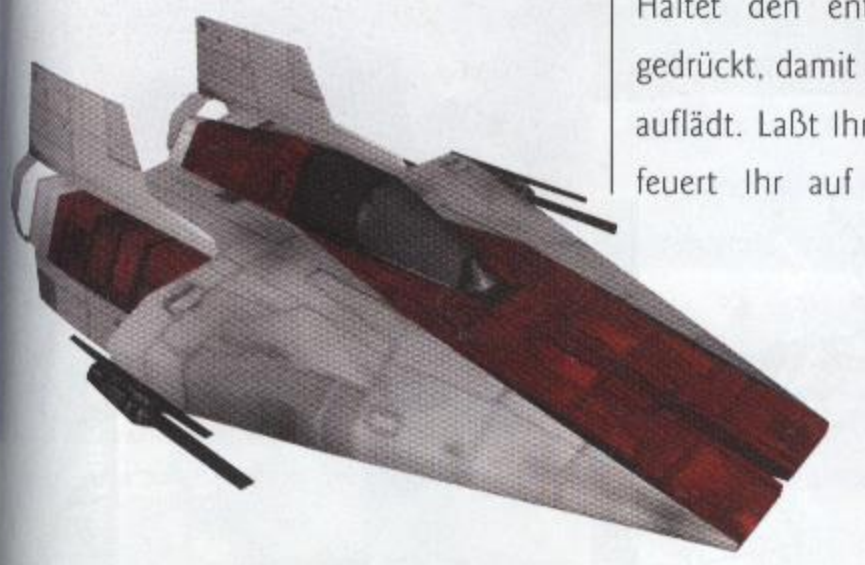
HOTLINE

NINTENDO 64

Star Wars™ Rogue Squadron™

BEFREIUNG AUF KESSEL

Wie halte ich den Zug in Level 9 (Befreiung auf Kessel) an?



Ihr dürft gegen den Zug auf keinen Fall den Laser einsetzen, denn in dieser Mission besitzt Euer X-Wing als Sekundärwaffe eine Ionenkanone. Haltet den entsprechenden Knopf gedrückt, damit sich die Ionenkanone auflädt. Laßt Ihr nun den Knopf los, feuert Ihr auf diese Weise einen Energiestoß ab. Habt Ihr den Zug getroffen, umgeben ihn blaue Blitze und er verlangsamt seine Fahrt. Diesen Vorgang müßt Ihr solange wiederholen, bis der Zug völlig zum Stillstand gekommen ist. Jetzt können Eure Verbündeten den Gefangenen aus dem Zug befreien.

Volltreffer!

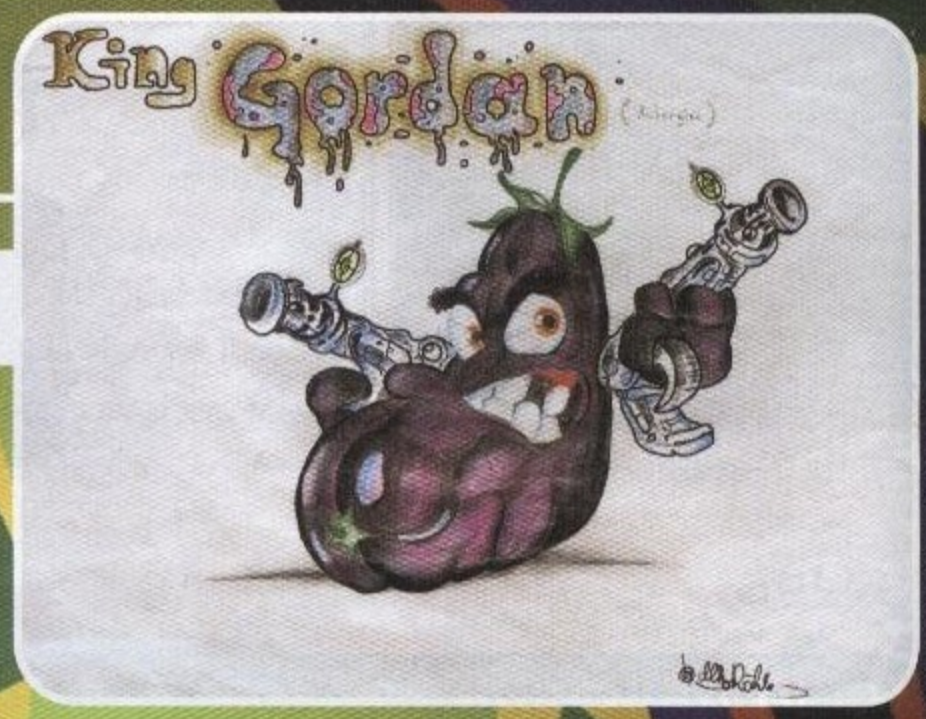
special

DIE INVASION DES KILLERGEMÜSES!

Eure Kreativität ist in der Tat grenzenlos! Noch immer schlottern uns die Knie angesichts der vielen wüsten Killer-Gewächse, die uns anläßlich des Tonic Trouble-Wettbewerbs ins Haus flatterten! Berge von Zuschriften füllten unser gesamtes Redaktionsbüro. Obwohl bereits die ersten schauerlichen Mutationen, die Euch zum Thema Gemüse einfielen, uns wochenlang den Schlaf raubten, öffneten wir mutig jeden einzelnen Brief...Dementsprechend schwer fiel uns schließlich die Entscheidung, welche der von begnadeten Künstlerhänden gestalteten Werke in den Gewinnerkader eingereiht werden könnten... Es war nicht einfach, aber nichtsdestotrotz präsentieren wir hier die 10 Züchtungen jener Kreativen, die schließlich das Rennen gemacht haben!

1. PREIS

Ein Nintendo 64 & Tonic Trouble



Michael Rühle, D-Karlsbad

2.+3. PREIS

Je 1 X Tonic Trouble

Wilhelm Dolle, D-Bad Wildungen

Manfred Baulig, D-Koblenz

4.-20. PREIS

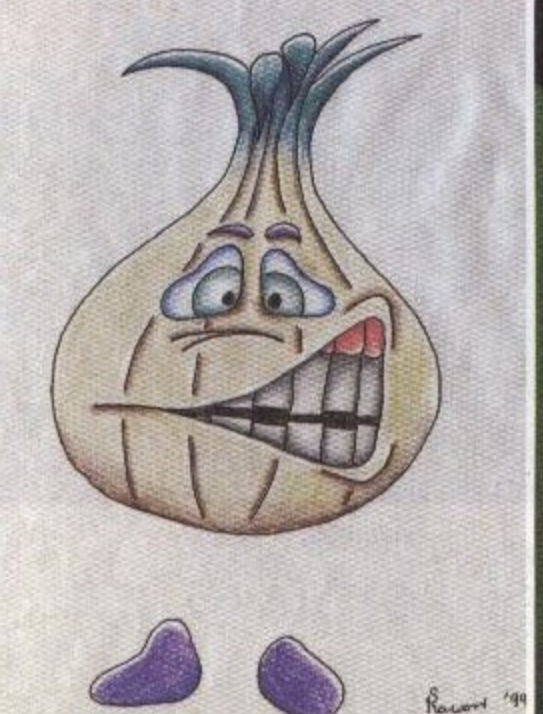
Je 1 X Tetrix Deluxe

Sylvia Rawert, D-Borken

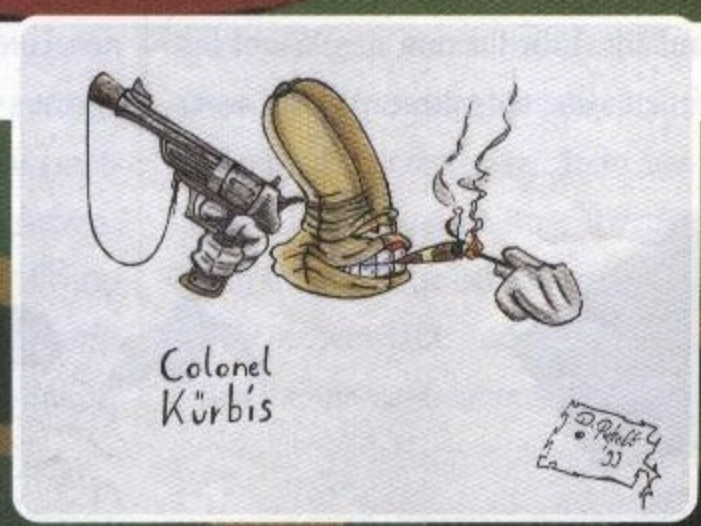
Patrick Möller, D-Tiefthal

Rudolf Hollermeier, D-Straubing

René Siepmann, D-Essen



Kay-Uwe Hoffmann, D-Hamburg



Dennis Patzelt, D-Neukirchen

Christine von Garrel, D-Aschendorf

newsflash

Zelda-Soundtrack, Opus 2

Laßt Eure Ohren einmal mehr verwöhnen und gleitet auf musikalischen Schwingen in die fantastische, hylianische Welt! Begleitet Link und Zelda durch einen Reigen uralter Melodien, die nun für Euch wiederentdeckt wurden – und lauscht bekannten Weisen im neuen, modischen Gewand! Wie? Ganz einfach: Wer das Club Nintendo-Magazin jetzt abonniert, erhält als begehrte Power Prämie die exklusive, zweite Soundtrack-CD zu The Legend of Zelda – Ocarina of Time/Vol. II, auf der Ihr 20 weitere, wunderschöne Titel aus dem preisgekrönten Fantasy-Adventure findet. Zusätzlich enthält der wertvolle Silberling mit dem Untertitel „The Lost Tracks" drei coole Dancefloor-Remixe – bereits bekannte Titel in völlig neuem Outfit!

Club Nintendo-Power Abo und Power Prämie: Nicht nur Euer persönlicher Zugang zu einer fantastischen Welt – Ihr findet alle zwei Monate pünktlich das Club Nintendo-Magazin in Eurem Briefkasten! (Die Abo-Postkarte findet Ihr wie immer auf Seite 82 dieses Heftes...)

Erster offizieller Club Nintendo-Workshop

Daß uns Eure Meinung stets enorm wichtig ist, wißt Ihr ja. In unzähligen Zuschriften erfahren wir von Euren Wünschen und nehmen uns Eure Kritik zu Herzen. Ihr habt sicherlich schon gemerkt, daß wir in dieser Ausgabe die Schrift geändert haben, weil viele von Euch bemängelt hatten, daß die Texte der letzten beiden Ausgaben etwas schwer zu lesen waren.

Um das Club Nintendo-Magazin jedoch noch mehr nach Euren Vorstellungen und Interessen zu gestalten, werden wir in Zukunft regelmäßig Workshops veranstalten.

Zum ersten offiziellen Club Nintendo-Workshop hatten wir daher an zwei Tagen jeweils zehn Leser eingeladen, um mit ihnen u.a. über das Magazin und über Nintendo allgemein zu diskutieren. Der Workshop hat nicht nur allen viel Spaß gemacht – wir haben obendrein viel erfahren. Wir freuen uns schon jetzt auf den nächsten Termin!

Bergeweise antworten!

In der Ausgabe 1/99 des Club Nintendo-Magazins hattet Ihr eine umfangreiche Umfrage gefunden, durch die wir mehr über Euch und Eure Interessen erfahren wollten. Bergeweise kamen die ausgefüllten Bögen zu uns zurück – wir waren begeistert über die riesige Resonanz, die unsere Leserbefragung fand! Mittlerweile sind ein paar Wochen vergangen, aber immer noch erreichen uns Zuschriften! Das Ergebnis der Umfrage werden wir Euch mit Sicherheit nicht vorenthalten, allerdings wird die Auswertung auf Grund des enormen Rücklaufs ausgefüllter Fragebögen noch etwas Zeit brauchen. Aber schon jetzt wollen wir uns ganz herzlich dafür bedanken, daß Ihr so begeistert mitgemacht habt!

We want YOU!

Nintendo ist weltweiter Marktführer für Videospiele und bekannt für sein professionelles, erfolgsorientiertes Marketing! Der Game Boy und das Nintendo64 erfreuen sich in allen Altersklassen größter Beliebtheit. Wir suchen tatkräftige Unterstützung für die folgenden Positionen:

GAME TESTER/-INNEN

DEUTSCH/ITALIENISCH

Sie sind leidenschaftlicher Videospieler und gewillt, Ihr Hobby zum Beruf zu machen. In einem jungen, engagierten Team testen Sie unsere neue Spielesoftware, decken mögliche Fehler auf, prüfen Bildschirmtexte in Bezug auf ihre Richtigkeit und lesen sie Korrektur – in Deutsch oder in Deutsch/Italienisch. Ihre Tätigkeit ist zunächst auf ca. 3 Monate (Vollzeit) befristet. Ihr Alter: ab 18 Jahre jung.

Die Aufgabe verlangt ein hohes Maß an Spielfreude und umfassende Kenntnisse aus dem Bereich der Videospiele. Zudem erwarten wir einen sicheren Umgang mit der deutschen bzw. italienischen Sprache in Wort und Schrift. Auch die Handhabung eines PC sollte Ihnen keine Probleme bereiten. Von Vorteil wären englische Sprachkenntnisse und Spielerfahrung mit verschiedenen Videospielsystemen.

Wenn Sie etwas für Ihren persönlichen Erfolg in einem qualifizierten Team tun wollen, sollten wir uns kennenlernen. Gerne möchten wir Sie zu einem Informationsgespräch einladen. Ihre schriftliche Bewerbung senden Sie bitte an unsere Personalabteilung.

Nintendo
Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center,
63760 Großostheim
Im Internet: http://www.nintendo.de

newsflash

Die spinnen immer noch, die Römer!

Seit rund 40 Jahren dauert er nun schon an, der Kampf der Gallier gegen die römischen Besatzer. Bislang jedoch wehrten sich die gallischen Helden lediglich in gezeichneter Form als Comic- und Zeichentrickhelden, doch nun lassen sie es auch in einem furiosen Realfilm-Spektakel so richtig krachen! Obwohl manche Fans erst sehr skeptisch waren, wird die Entscheidung von Komödien-Profi Claude Zidi (Regie und Drehbuch), „menschliche" Schauspieler zu engagieren, jetzt vom Publikum belohnt. Zu den europa- bzw. weltweit bekannten Darstellern zählen u.a. Christian Clavier (Asterix), Gérard Depardieu (Obelix), Gottfried John (Cäsar) sowie Supermodel Laetitia Casta, deren Kurven u.a. bereits die Cover von „Vogue", „Stern" und „Cosmopolitan" zierten – und Obelix im Film gehörig aus der Fassung bringen!

XAVIER NAIDOO

Eine hochkarätige Besetzung im Film benötigt natürlich auch die adäquate musikalische Begleitung. Der Original-Soundtrack wurde von Jean-Jacques Goldman komponiert, und für den Titelsong von „Asterix & Obelix gegen Cäsar" wurde einer der Shooting Stars des vergangenen Jahres verpflichtet: Xavier Naidoo, dessen Debütalbum „Nicht von dieser Welt" im Sommer des vergangenen Jahres innerhalb kürzester Zeit Platz 1 der Media Control Album Charts erklomm. Die Titelmelodie des Films, „Sie sieht mich nicht", stürmte innerhalb weniger Tage an die Spitze der deutschen Single-Charts!

Und hier kommt Eure Chance, den Soundtrack in Euren CD-Player einzulegen: Beantwortet uns die folgende Frage richtig, und wir verlosen unter allen Einsendern 10 Original Soundtracks des Slapstick-Spektakels! Und hier ist die Frage:

Warum darf Obelix nicht mehr vom Zaubertrank trinken?

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte mit dem Stichwort „Asterix" und sendet sie an die bekannte Nintendo-Adresse Eures Landes. Einsendeschluß ist der 12. Juli 1999, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt. Beim Teutates, wir wünschen Euch Glück!

Players Choice – the competition!

Mario Kart 64 – Lylatwars – F1 World Grand Prix – Wave Race 64 – Snowboard Kids: Diese Spiele zählten in den vergangenen Monaten zu Euren absoluten Favoriten! Die Nachfrage nach diesen Game-Hits ist ungebrochen. Grund genug für uns also, diese fünf Spiele als Players Choice-Reihe in begrenzter Auflage noch einmal zu veröffentlichen – obendrein mit reduziertem Superpreis! Ihr erkennt die Spiele dieser Edition ganz leicht am Players Choice-Logo auf der silbernen Verpackung.

Es gibt jedoch noch einen Weg, um in den Besitz der begehrten Titel zu gelangen! Beantwortet einfach folgende Frage richtig:

Welches Players Choice-Spiel hat einen Nachfolger, der in diesem Heft vorgestellt wird?

Und diese Preise verlosen wir unter den richtigen Einsendungen:

1. Preis: Alle 5 Players Choice-Spiele
2. Preis: 4 Players Choice-Spiele
3. Preis: 3 Players Choice-Spiele
4. Preis: 2 Players Choice-Spiele
5. Preis: 1 Players Choice-Spiel

Einsendeschluß ist der 12. Juli 1999, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Allen Teilnehmern wünschen wir schon jetzt viel Glück!

Exklusiv, rasant und cool verpackt!

Auch uns hat der Star Wars-Virus gepackt, und daher präsentieren wir hiermit das ultimative Bundle für alle Star Wars-Fans! Seit 10. Juni könnt Ihr Euch in die spannendsten und rasantesten Rennen stürzen, die jenseits unserer Galaxie gefahren werden: Da erschien nämlich die exklusive Nintendo64-Special Edition, bestehend aus dem Grundgerät, einem Controller und natürlich dem fantastischen ***Star Wars:* Episode I Racer** in einer coolen, schwarzen Designer-Box!

Ergreift das Steuer, tretet aufs Gas und laßt Euch mitreißen vom Rausch der Geschwindigkeit!

Ich weiß, womit du diesen Sommer spielst...

Die Wetterfrösche versprechen in diesem Jahr einen heißen Sommer – und wir versprechen einen bunten! Ob man den Aussagen der Meteorologen uneingeschränkt Glauben schenken darf, wollen wir gar nicht beurteilen, wir jedoch halten, was wir versprechen: Freut Euch auf vier neue Game Boy Color-Outfits, in denen das Handheld ab Sommer erhältlich sein wird! Und selbst wenn das Wetter ein wenig regnerischer sein sollte als vorausgesagt, habt Ihr mit den neuen Farben immer das echte Sommerfeeling in der Hand und vor Augen! Egal, ob Ihr mit **Supergrass**, **Freaky Devil**, **Sunny** oder **Shark** spielt: Stellt schon mal die Cola kalt, denn der Sommer wird auf jeden Fall heiß – bei aufregenden, farbigen Spielen auf dem Game Boy Color!

AUSGEZEICHNET! LINK UND PIKACHU!

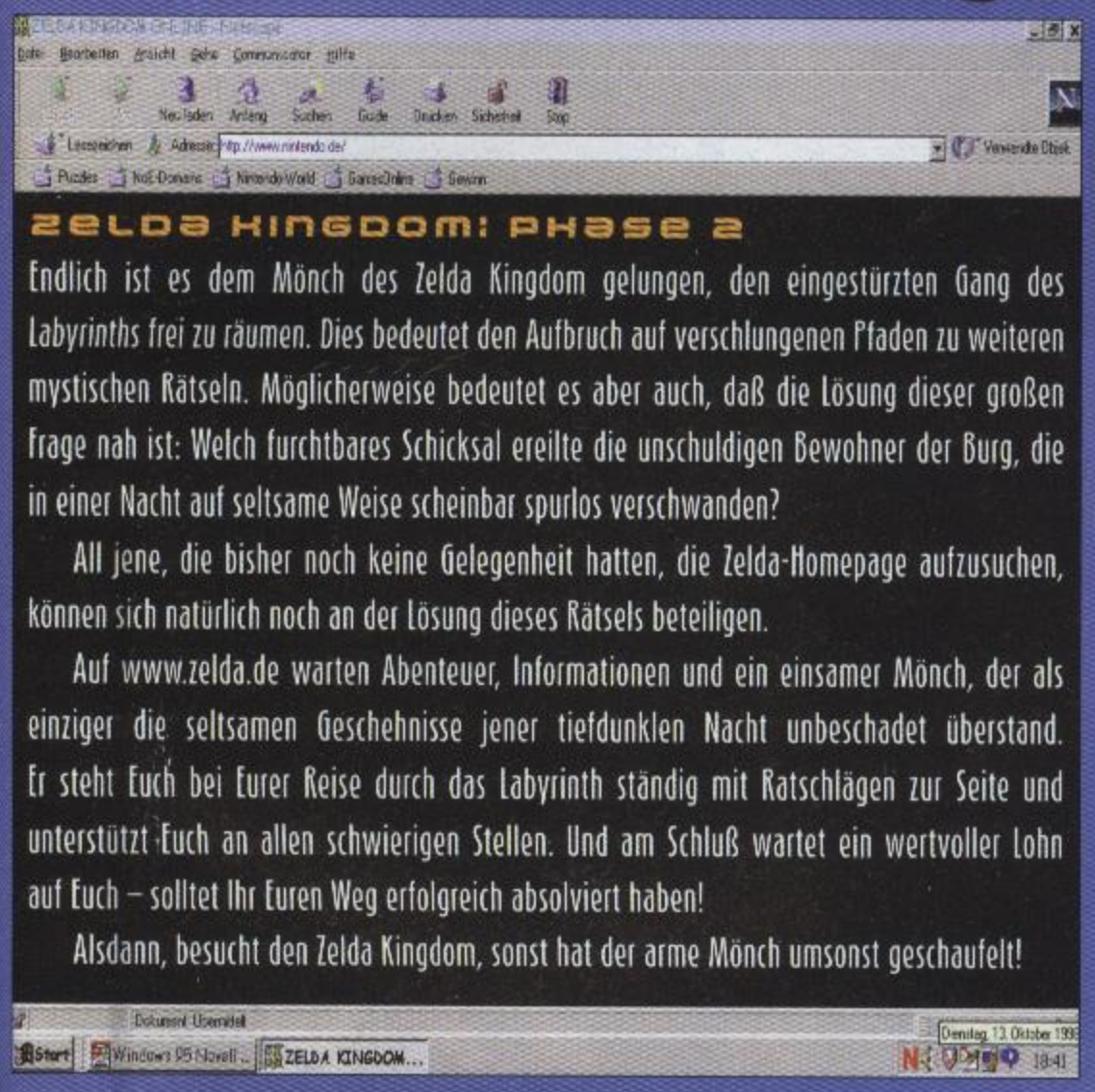
Die Nintendo-Charaktere Link und Pikachu wurden im April mit begehrten Awards ausgezeichnet! Die Computer Entertainment Software Association (CESA) verlieh in Japan mehrere Auszeichnungen, von denen vier allein an Nintendo gingen.

The Legend of Zelda – Ocarina of Time wurde der „Best Game Award" verliehen, da insgesamt 130.086 Personen für dieses Action Adventure als bestes Spiel des Jahres votierten.

Außerdem wurde es mit dem „Best Programming Award" ausgezeichnet!

Doch das war nicht alles: **Pikachu Genki Dechu**, das Nintendo64-Spiel mit dem mittels Spracherkennungs-Software steuerbaren Pokémon-Superstar Pikachu, gewann sowohl den „Excellent Game Award" wie auch die Auszeichnung als „Best Character Game"!

CESA
Computer Entertainment Software Association



ZELDA KINGDOM: PHASE 2

Endlich ist es dem Mönch des Zelda Kingdom gelungen, den eingestürzten Gang des Labyrinths frei zu räumen. Dies bedeutet den Aufbruch auf verschlungenen Pfaden zu weiteren mystischen Rätseln. Möglicherweise bedeutet es aber auch, daß die Lösung dieser großen Frage nah ist: Welch furchtbares Schicksal ereilte die unschuldigen Bewohner der Burg, die in einer Nacht auf seltsame Weise scheinbar spurlos verschwanden?

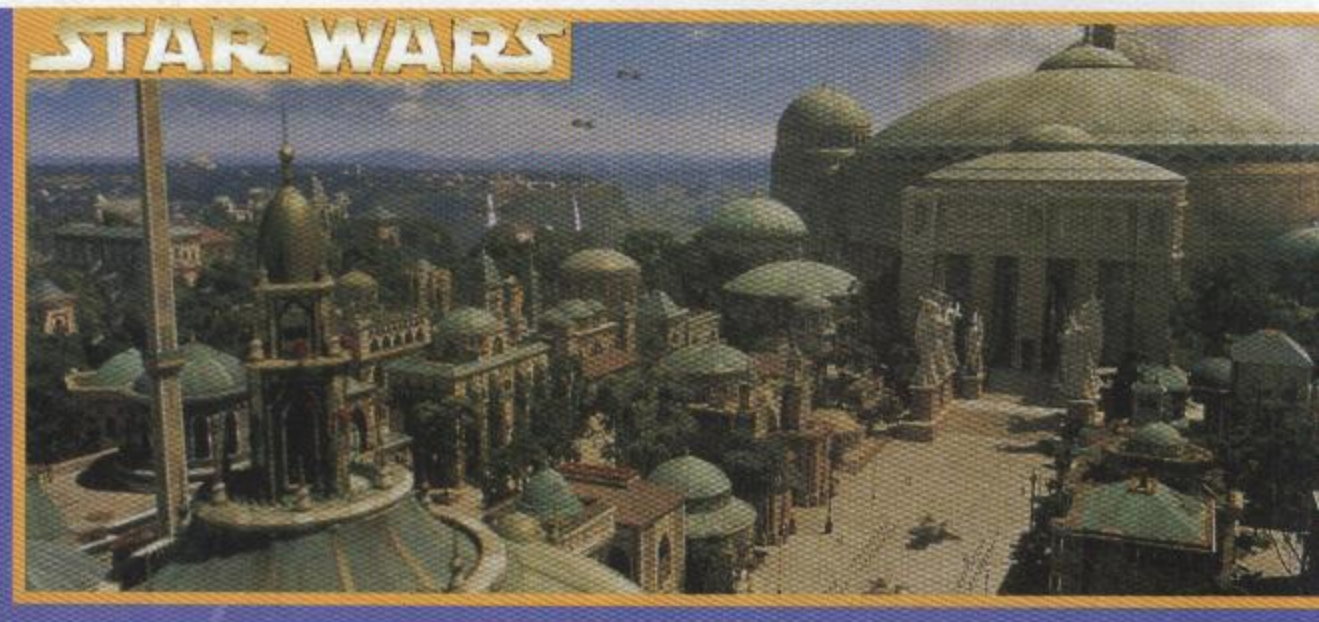
All jene, die bisher noch keine Gelegenheit hatten, die Zelda-Homepage aufzusuchen, können sich natürlich noch an der Lösung dieses Rätsels beteiligen.

Auf www.zelda.de warten Abenteuer, Informationen und ein einsamer Mönch, der als einziger die seltsamen Geschehnisse jener tiefdunklen Nacht unbeschadet überstand. Er steht Euch bei Eurer Reise durch das Labyrinth ständig mit Ratschlägen zur Seite und unterstützt Euch an allen schwierigen Stellen. Und am Schluß wartet ein wertvoller Lohn auf Euch – solltet Ihr Euren Weg erfolgreich absolviert haben!

Alsdann, besucht den Zelda Kingdom, sonst hat der arme Mönch umsonst geschaufelt!

AUF WIEDERSEHEN!

Eine traurige Mitteilung haben wir leider auch: Die Club Nintendo-Redaktion ist um zwei Redakteure ärmer, denn Marko Hein und Thomas Görg haben uns leider verlassen. Während Marko innerhalb des Hauses in eine andere Abteilung gewechselt ist, hat Thomas sich auf den Pfad der Selbständigkeit begeben. Wie Ihr aber sicher schon – bei einem Blick ins Impressum und auf die Player's Lounge-Seiten – gemerkt habt, ist der „Nachwuchs" bereits da! Wir wünschen daher den beiden ehemaligen Redakteuren von ganzem Herzen viel Erfolg bei ihren neuen Aufgaben und heißen die Nachfolger Micky Auer und Nicole Schneider an dieser Stelle herzlich willkommen!



INTERGALAKTISCHE MODE-TRENDS

Kaum ein anderes Weltraum-Epos hat in den vergangenen 20 Jahren mehr Besucher in die Kinos gelockt, als die große Star Wars-Trilogie. Eine der Grundlagen für den Erfolg war aber nicht allein die spannende, actionreiche Handlung, sondern auch das märchenhafte, fantastische Design. So stellten die Sets, die ausgereifte und von Film zu Film verfeinerte Tricktechnik sowie die unzähligen unterschiedlichen Kostüme ein ganz besonderes Faszinosum dar.

Für Star Wars: Episode I gelang es den Kostümdesignern einmal mehr, die spannende Story durch außergewöhnliche, teils bizarre Kostümkreationen zu bereichern. Trisha Biggar und Iain McCaig wurden von George Lucas persönlich ausgewählt, um die edlen Helden und abtrünnigen Bösewichte einer fernen Galaxis in adäquate Kampfanzüge und Gewänder zu hüllen.

Für diese gigantische Aufgabe, nämlich die Entwürfe und die Herstellung von rund 1.000 Kostümen, benötigten Caig und Biggar sowie deren 40 Mitarbeiter weniger als ein Jahr. Waren die schlichten, aber dennoch ausgesprochen detailreichen Sklavenoutfits noch eine eher leichte Aufgabe, so stellten vor allem die kunstvollen, sorgfältig bis ins kleinste Detail gestalteten Kostüme eine besondere Herausforderung dar. Bei der Gestaltung wurden unzählige Einflüsse aus den verschiedensten Perioden der Weltgeschichte verarbeitet.

„Jedes Kostüm basiert auf einer authentischen, modegeschichtlichen Grundlage", erklärt Trisha Biggar, „aber wir haben viel experimentiert, um einen einzigartigen Look zu kreieren."

Trotz vieler Freiheiten überwachte Lucas höchstpersönlich den Ablauf während der Design- und Produktionsphase der Star Wars-Kostüme, erklärte Szenen, Situationen und Storylines, um den Designern eine exakte Grundlage für deren Entwürfe zu geben. Denn „kostümtechnische Logik" ist die Voraussetzung für die Authentizität der dargestellten Charaktere. Auch beim Produktionsdesign, also den verschiedenen Bauten und Interieurs, wurde sehr viel Wert auf eine in sich stimmige, authentische Gestaltung gelegt. (Die französische „Elle", eines der weltweit bekanntesten Modemagazine, hatte in ihrer Aprilausgabe ein sechsseitiges Special über den Einrichtungsstil der verschiedenen Gebäude des Films abgedruckt!)

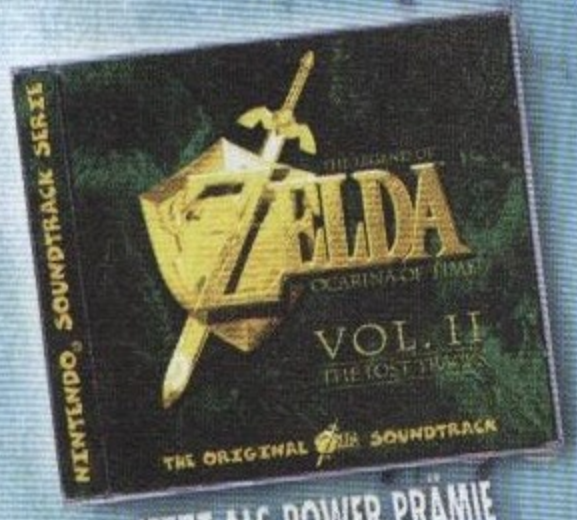
CLUB Nintendo®

RETTET DIE ABOS!

POWER ABO

6x MAGAZIN UND PRÄMIE

6x MAGAZIN UND PRÄMIE



JETZT ALS POWER PRÄMIE

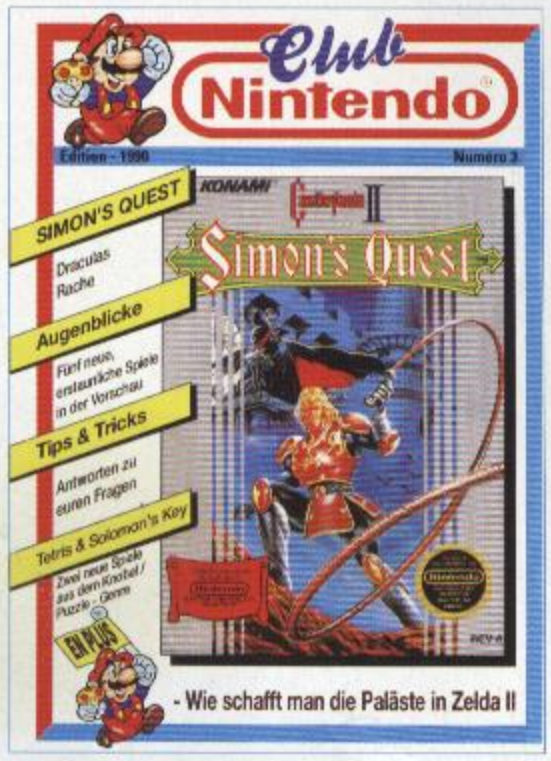
Das Club Nintendo "Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole "Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

FINAL STAGE

Damals... Legenden auf dem NES

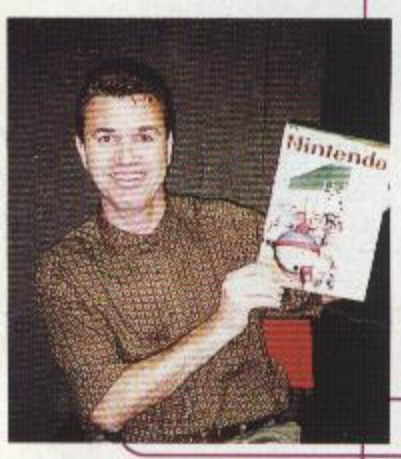
Geht mit uns einmal mehr zurück in das Jahr 1990! Ein Blick in die Vergangenheit zeigt, daß Ihr in jenem Frühjahr zwei echte Legenden in den Seiten des Club Nintendo-Magazins finden konntet: Zelda II - The Adventure of Link und Castlevania 2 - Simon's Quest! Für das spannende, umfangreiche NES-Adventure mit Simon Belmont wurden auf zwei Seiten Tips und Hinweise zu den Aufgaben gegeben, die den Spieler auf seiner Reise durch die transsylvanischen Schlösser und Dörfer erwarten. Und für die Zelda-Fans wurden der Sumpf-Palast und der Palast von Parapa in Levelkarten dargestellt. Zusätzlich gab es Tips, auf welche Weise man die jeweiligen Endbosse effektiv bezwingt.

Doch das war nicht alles: Tips und Taktiken zu Solomon's Key, Hilfreiches zu Tetris, Metal Gear und Goonies II, sowie ein Ausblick auf kommende Spiele rundeten das Heft ab. Und selbstverständlich fehlten auch die Leserbriefe und die Seiten mit den Tips und Tricks nicht!



- Wie schafft man die Paläste in Zelda II

WHO IS WHO?



GARY BANDY

Marketing & Business Development Manager
Paradigm Entertainment

Nach einem technischen Studium in Dallas war Gary zunächst mehrere Jahre im Bereich der Entwicklung von Flugsimulatoren tätig. Bei Paradigm Entertainment war sein erstes Projekt Pilotwings 64. Zur Zeit widmet er sich dem neuesten Projekt seiner Company: Duck Dodgers. Schon jetzt darf man gespannt sein, wie sich Daffy in seinem ersten dreidimesionalen Abenteuer präsentieren wird.

Wichtigste Projekte

Pilotwings 64
Aerofighter's Assault
F-1 World Grand Prix
Beetle Adventure Racing
F-1 World Grand Prix II
Duck Dodgers

OUTLOOK

Im nächsten Heft...

Jet Force Gemini

Der neueste Kracher der Software-Profis von Rare – ein spannendes, wildes, lichtschnelles Action Adventure! Geht mit Vela, Juno und deren Hund auf die gefährliche Reise durch ein fremdes Universum!

Command & Conquer

Das spannende Taktik-Abenteuer für alle Strategie-Profis! Der Kampf um die Vorherrschaft auf dem Planeten verlangt von Euch geschickte Planung und überlegtes Vorgehen, damit Ihr im Tiberium-Konflikt siegt!

R-Type DX

Mit R-Type DX feiert ein Klassiker sein Comeback auf den Game Boy Color: Steuert Euren Spacefighter durch unzählige Level voller bösartiger Aliens und schlagt den Angriff des Bydo-Imperiums effektvoll zurück!

ZWILLING
(21.05. - 21.06.)

Neugierig und aufgeweckt halten Zwilling-Geborene stets Ausschau nach heißen Infos und News. Dank ihrer wendigen (und manchmal windigen) Art schlängeln sie sich aus manch brenzliger Situation, noch bevor ein Großbrand entsteht. An Entscheidungskraft mangelt es jedoch leider ein wenig! Da Zwillinge immer beide Seiten sehen, heißt es oft weder Hü noch Hott - sondern eher "Hütt"! Langweilig wird es mit ihnen nie... Kaum ist etwas begonnen, läßt das Interesse schon nach. Deshalb sind auch Games mit Abwechslung gefragt! Mario Party bietet mit zahlreichen unterschiedlichen Mini-Spielen die perfekte Lösung. Dank dem schnellen Reaktionsvermögen sind sie im Handumdrehen auch Meister in Geschicklichkeits-Spielen wie Tetris oder Dr. Mario.

KREBS
(22.06. - 22.07.)

Bei den Krebsgeborenen verhält es sich wie bei den gleichnamigen Meerestierchen: Harte Schale, weicher Kern! Oftmals wirken sie ein wenig mürrisch und abweisend, was aber nur darin liegt, daß sie aus ihrer Seele keine Mördergrube machen. Im tiefsten Inneren sind sie sehr einfühlsam und verständnisvoll. Als ausgeprägter Familienmensch fühlen sie sich im Kreise ihrer Liebsten pudelwohl - vorausgesetzt, man läßt Ihnen genügend Freiraum, um auch mal richtig zu schmollen. Wie es sich mit einer Menge eigener „Kinder" anfühlt, kann der Krebs mit Pokémon wohl am Besten am eigenen Leib spüren. Denn auch hier mußt er seine geschwächten Freunde heilen, sich um sie kümmern und sie beschützen. Weiterhin sind Spiele mit einer „Story fürs Gemüt" wie The Legend of Zelda - Ocarina of Time oder Quest for Camelot genau das Richtige für Krebse!

NINTENDO 64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

AUSGELASSENHEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

Das neue The Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nach der ersten Begegnung mit Prinzessin Zelda werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie so schnell nicht vergessen. Doch schon die nächste Herausforderung kann Ihnen unsagbares Kopfzerbrechen bereiten. Das Resultat ist eine Depression, aus deren Tiefe Sie erst herausfinden, wenn Sie weiterspielen.

© 1998 Nintendo co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.